



**ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM
*VIDEO BLOGGER***

(Kajian Sociolinguistik)

ビデオブロガーにおける
コードスイッチングとコードミクシング

Skripsi

Oleh:

Risma Widyaningtias

NIM 13050113140170

PROGRAM STUDI STRATA 1

BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2018

**ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM
*VIDEO BLOGGER***

ビデオブロガーにおける
コードスイッチングとコードミクシング

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

Risma Widyaningtias

13050113140170

**PROGRAM STUDI STRATA 1
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiaris atau penjiplakan.

Semarang, Juli 2018

Penulis,

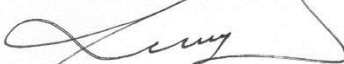
Risma Widyaningtias

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Alih Kode dan Campur Kode dalam *Video Blogger*” ini telah diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi program strata 1 Jurusan bahasa dan kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal:

Ketua,

Dra. Sri Puji Astuti, M. Pd.
NIP 196701161992032002

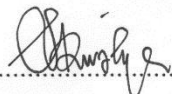


.....

.....

Anggota I,

Reny Wiyatasari, S.S., M. Hum
NIP 197603042014042001

Anggota II,


S.I Trahutami, S.S., M. Hum
NIP 197403012000122001


.....

.....

Anggota III,

Lina Rosliana, S.S., M. Hum
NIP 198208192014042001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro


Dr. Bedyanto Noor, M.Hum
NIP 19590307 198603 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak akan memberikan cobaan melebihi kemampuan umat-Nya”

(QS. Al Baqarah 286)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah: 5-6)

Skripsi ini ku persembahkan untuk;

Keluarga dan teman-teman tercinta,

yang selalu memberikan doa dan dukungan.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Penulis menyadari dalam proses penulisan skripsi yang berjudul “Alih Kode dan Campur Kode dalam *Video Blogger*” banyak sekali hambatan, rintangan dan kepayahan. Namun, berkat jasa baik dan bantuan dosen pembimbing, orang tua, serta teman-teman seperjuangan—hal itu dapat diatasi. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Elizabeth IHANR, S.S, M. Hum., selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan S1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Dra. Sri Piju Astuti, M. Pd. dan Reny Wiyatasari, S.S.,M.Hum selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi.
4. Seluruh Dosen Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

5. Kedua Orang Tua ku yang tak kenal lelah memberikan doa serta dukungan hingga saat ini.
6. Teman-teman dekatku yang tak pernah mengeluh ketika dimintai bantuan.
7. Keluarga Besar LPM Hayamwuruk yang telah memberikan banyak pengalaman kepada saya.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna perbaikan dalam waktu yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi banyak orang sebagaimana penulis mendapatkan pelajaran yang berharga selama proses pengerjaan.

Semarang, Juli 2018

Penulis,

Risma Widyaningtias

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Permasalahan	5
1.2 Tujuan Penulisan.....	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.4.2 Metode Analisis Data	8
1.4.3 Metode Peyajian Hasil Analisis Data.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Kerangka Teori.....	14

2.2.1 Sociolinguistik	14
2.2.2 Bilingualisme	15
2.2.3 Kode.....	15
2.2.4 Alih Kode.....	16
2.2.5 Wujud Alih Kode.....	18
2.2.6 Penyebab Terjadinya Alih Kode	19
2.2.7 Campur Kode	23
2.2.8 Wujud Campur Kode.....	24
2.2.9 Penyebab Terjadinya Campur Kode.....	25
2.2.10 Perbedaan Alih Kode dan Campur Kode	28
2.2.11 Konsep Komponen Tutur	29
2.2.12 Satuan Sintaksis	31
BAB III	33
ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM <i>VIDEO BLOGGER</i>	33
3.1 Wujud dan Penyebab Alih Kode dalam <i>Vlog</i>	33
3.2 Wujud dan Penyebab Campur Kode dalam <i>Vlog</i>	43
3.2.1 Campur Kode dalam Bentuk Kata.....	43
3.2.2 Campur Kode dalam Bentuk Frasa.....	54
3.2.3 Campur Kode dalam Bentuk Kalimat	57
BAB IV	65
PENUTUP.....	65
4.1 Simpulan	65
4.2 Saran	66
要旨.....	67
DAFTAR PUSTAKA	70
BIODATA.....	72

INTISARI

Widyaningtias, Risma. 2018. “Alih Kode dan Campur Kode dalam *Video Blogger*”. Skripsi, S1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Dra. Sri Puji Astuti, M. Pd. dan Reny Wiyatasari, S.S.,M.Hum.

Pada skripsi ini, Penulis mengkaji tentang “Alih Kode dan Campur Kode dalam *Video Blogger*”. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan wujud dan penyebab alih kode dan campur kode dalam *video blogger*.

Penulis mengambil data dari *youtube* berupa empat judul *video blogger*. Judul yang dipilih penulis sebagai sumber data adalah “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.” Oleh Abaybady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abaybady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura. Penulis menggunakan metode simak bebas libas cakap untuk penyediaan data, kemudian dianalisis menggunakan metode intralingual, dan hasil analisis disajikan dengan metode informal

Berdasarkan hasil analisis dari 19 data yang ditemukan adalah: terdapat enam data berupa alih kode dan 13 data berupa campur kode. Seluruh wujud alih kode adalah alih kode ekstern dalam bentuk kalimat. Faktor penyebab alih kode adalah faktor lawan bicara dan faktor perubahan situasi dikarenakan orang ketiga. Terdapat dua wujud campur kode dalam penelitian ini, yaitu intern dan ekstern dalam bentuk kata, frasa, dan kalimat. Penyebab terjadinya campur kode adalah keterbatasan bahasa, situasi informal, tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang dipakai, dan pembicara ingin memamerkan keterpelajarannya.

Kata Kunci: Sociolinguistik, Alih Kode, Campur Kode.

ABSTRACT

Widyaningtias, Risma. 2018. "Code Switching and Code Mixing used by Video Blogger." Thesis, Bachelor Degree of Japanese Literature, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Thesis Advisor Dra. Sri Puji Astuti, M.Pd and Reny Wiyatasari, S.S.,M.Hum.

In this thesis, the writer studied about "Code Switching and Code Mixing used by Video Blogger." The aim of this research is to describe the form and the cause of code switching and code mixing usage by video blogger.

The writer collected the data from 4 youtube video blogs. The videos selected by the writer as the data source are entitled "Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek" by Abaybady, "Bukti Orang Jepang yang Benar-benar Mencintai Indonesia" by Abaybady, "Sulap Murah dari Daiso Jepang" by Genki Kimura, and "Orang Jepang Coba Makan Tofu Bulat Tanpa Cabe! di Bali" by Akira Kimura. The writer used non-participatory conversation observation method in collecting the data, and intralingual method in analyzing them. The analysis result is presented by informal method.

According to the analysis result from 19 data, it is found that: there are 6 code switching units and 13 code mixing units. All form of code switching units are external code switching in sentence form. The factors that affect the usage of code switching are speech participants and situation change caused by third party. There two forms of code mixing found in this research, internal and external code mixing in the form of word, phrase, as well as sentence. It is influenced by language limitation, informal situation, the lacking vocabulary that fits the intended meaning, and the needs to show speakers' intelligence.

Keyword: Sociolinguistics, Code Switching, Code Mixing

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Dewasa ini tuntutan menguasai bahasa asing semakin besar. Banyak orang tua yang menuntut anaknya menguasai bahasa asing agar dapat bersaing dalam dunia global. Hal tersebut terjadi dikarenakan anggapan bahwa, dengan menguasai bahasa asing akan memberikan penilaian lebih kepada seseorang di mata orang lain. Dalam dunia kerja pun, seseorang yang memiliki kemampuan bahasa asing akan sangat diperhitungkan dalam penerimaannya.

Dengan semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa asing, maka kebudayaan bangsa asing tersebut mulai diminati oleh masyarakat Indonesia. Kebudayaan yang saat ini sangat digandrungi khususnya oleh remaja Indonesia adalah kebudayaan populer. Beragam jenis kebudayaan populer yang masuk ke Indonesia, diantaranya kebudayaan populer dari negara barat, Jepang, dan Korea.

Saat ini perkembangan kebudayaan populer Jepang sangatlah terasa. Pengaruh tersebut dapat dilihat pada dunia permusikan dan perfilman Jepang. Dalam dunia musik terdapat J-Pop, J-Rap, J-Rock, dan dalam dunia perfilman terdapat anime dan *vlog*. Melihat antusiasme masyarakat Indonesia yang tertarik akan kebudayaan Jepang, banyak perusahaan Jepang dan orang Jepang secara perseorangan mencoba peruntungan di Indonesia. Hal tersebut terlihat dari bermunculannya *video blogger* (*vlog*) yang dibuat oleh orang Jepang yang tinggal di Indonesia, beberapa di antaranya adalah Akira, Sokorahen Genki, dan The Tree. Semakin maraknya kebudayaan Jepang

yang diterima di Indonesia, menjadikan masyarakatnya sudah tidak asing mendengar kata-kata dalam bahasa Jepang. Kata-kata tersebut seperti がんばって *ganbatte* yang berarti “semangat”, sering diucapkan oleh masyarakat Indonesia. Pemakaian bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia ini, sering ditemui dan dapat mengakibatkan terjadinya alih kode dan campur kode.

Menurut Hymes (dalam Iwan) alih kode terjadi bukan hanya karena antar bahasa, tetapi juga terjadi antar ragam-ragam atau gaya-gaya yang ada di dalam suatu bahasa. Dalam fenomena alih kode, dapat dicontohkan ketika beberapa orang pelajar Indonesia melakukan pertukaran pelajar di Jepang. Saat di Jepang dan menghadiri suatu forum yang bersifat formal, mereka akan menggunakan bahasa Jepang. Tetapi, setelah keluar dari forum dan berkumpul dengan pelajar Indonesia, mereka akan menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut merupakan salah satu faktor terjadinya alih kode berdasarkan situasi formal dan informal. Selain alih kode, terdapat juga campur kode yang terjadi karena penutur menguasai lebih dari satu bahasa, yang terkadang dilakukan secara tidak sengaja.

Campur kode terjadi saat seorang penutur mencampur dua bahasa atau ragam bahasa tanpa ada situasi atau keadaan berbahasa yang menuntut percampuran tersebut, peristiwa campur kode terjadi dalam keadaan santai (Nababan, 1984:32). Fenomena campur kode dapat terjadi, misalnya ketika seorang pelajar Jepang belajar sastra Indonesia di Indonesia. Pada saat pelajar tersebut berbicara dengan pelajar Indonesia, ia akan menggunakan bahasa Indonesia namun secara tidak sengaja ia mencampurkan antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang.

Fenomena alih kode dan campur kode sangatlah lekat dengan kehidupan saat ini. Dalam buku fiksi maupun nonfiksi, lagu, acara televisi, *vlog*, maupun dalam kehidupan sehari-hari dijumpai alih kode dan campur kode. Fenomena alih kode dan campur kode yang terdapat dalam *vlog* dapat disamakan dengan peristiwa alih kode dan campur kode dalam percakapan sehari-hari. Terjadinya alih kode dan campur kode pada *vlog* dan percakapan sehari-hari tidak direncanakan kapan munculnya fenomena tersebut. Berikut terdapat *vlog* yang mengandung fenomena alih kode dan campur kode antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang:

Pembicara 1 : Ibu paruh baya, yang berusia sekitar 40 tahun. Sedang berjualan gorengan, di pantai Kuta, Bali.

Pembicara 2 : Teman Akira dari Jepang, yang ikut memakan makanan yang sama, yang dibeli oleh Akira. Dalam percakapan yang ia lakukan, ia juga berinteraksi dengan warga lokal dan menggunakan bahasa Indonesia. Ia kira-kira berumur 30 tahun.

Pembicara 1 : ああ、辛い。
Aaaa, *karai*.
'Aaaah, pedas.'
Ibu, pedasu ya ne.

Pembicara 2 : Iya, pedas.
(*Vlog Akira*, 25 Juli 2016, 00:02:15)

Percakapan di atas merupakan percakapan antara orang Jepang dan orang Indonesia. Pembicara 1 adalah orang Jepang yang sebelumnya sedang berbicara dengan temannya dari Jepang menggunakan bahasa Jepang, namun tiba-tiba ia beralih kode menggunakan bahasa Indonesia kepada pembicara 2. Alih kode yang terjadi adalah alih kode keluar, yaitu alih kode dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Penyebab dari alih kode pada data di atas adalah perubahan situasi dikarenakan adanya penutur ke tiga.

Pembicara 1 : Abady, seorang *vlogger* dari Indonesia yang tinggal dan bekerja di Indonesia. Ia sedang berbelanja bahan masakan Indonesia, di sekitar komplek rumahnya.

Pembicara 2 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.

Pembicara 1 : Tempe 買ったね.
Tempe kattane.
Beli tempe ya.

Pembicara 2 : そう、そう、そう。 **Tempe** と...
Sou, sou, sou. Tempe to...
Benar, benar, benar, tempe dan ...

(Vlog Abayabady, 23 Desember 2017, 00:00:31)

Percakapan di atas merupakan percakapan antara orang Jepang dan orang Indonesia. Pembicara 1 merupakan orang Indonesia yang tinggal dan bekerja di Jepang, bertemu dengan orang Jepang yang menyukai makanan Indonesia. Wujud campur kode yang terjadi adalah campur kode keluar, yaitu campur kode antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang ditandai dengan kata tempe. Faktor penyebab terjadinya campur kode adalah tidak adanya padanan kata yang tepat dalam bahasa Jepang. Tempe merupakan makanan asli dari Indonesia, sehingga tidak ada padanan kata tempe dalam bahasa Jepang.

Hal tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti alih kode dan campur kode lebih dalam. Dalam skripsi ini, penulis berusaha menganalisis alih kode dan campur kode dari data yang berbeda dengan penulis lain yaitu dengan menggunakan objek

penelitian berupa *vlog*. *Vlog* atau video-blogger adalah suatu kegiatan *blogging* dalam bentuk video dokumentasi yang menampilkan kehidupan sehari-hari, opini, dan ketertarikan terhadap sesuatu. Dengan kata lain *vlog* dapat berarti saluran televisi dalam bentuk sederhana yang ditayangkan di internet. Dalam *vlog*, seorang *vlogger* membuat video dilakukan secara spontan. Kespontanan dalam *vlog* yang terjadi dapat membuat nilai tambah dalam penelitian skripsi ini, dikarenakan ranah yang diambil adalah sosiolinguistik. Jadi, alih kode dan campur kode yang terjadi dalam video tersebut tidak dibuat-buat dan benar-benar terjadi secara alami dalam kehidupan masyarakat. Penulis akan menganalisis fenomena alih kode dan campur kode yang terjadi dalam beberapa *vlog*, dengan judul “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.” oleh Abayabady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abayabady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tafu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura.

1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja wujud alih kode dan campur kode dalam *vlog*?
2. Apa penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam *vlog*?

1.2 Tujuan Penulisan

1. Menjelaskan bentuk alih kode dan campur kode dalam *vlog*.
2. Menjelaskan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam *vlog*.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya lingkup pembahasan untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada sehingga lebih terarah. Penelitian ini membahas alih kode dan campur kode yang merupakan ranah sosiolinguistik. Penelitian dibatasi pada objek kajian yang telah ditentukan, yaitu bentuk alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang telah dipilih. Percakapan yang terjadi pada *vlog*, yaitu para pelaku percakapan menggunakan bahasa Indonesia, Inggris dan Jepang. Pada penelitian ini percakapan yang diteliti bercampur antara tiga bahasa tersebut, namun lebih banyak dijumpai percakapan dalam menggunakan bahasa Indonesia dan Jepang.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini, menggunakan tiga tahap metode yaitu, penyediaan data, metode analisis data, dan metode penyajian data. Tiga tahap tersebut merupakan cara yang dipakai untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Awalnya penulis memilih percakapan yang diduga mengandung unsur alih kode dan campur kode yang ada dalam beberapa judul *vlog*. Setelah mendapatkan data yang diinginkan, data tersebut dianalisis berdasarkan wujud dan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam *vlog* “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.” Oleh Abayabady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abayabady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tafu

Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura. Setelah data dianalisis, dalam penyajian data penulis menggunakan metode deskriptif dengan kata-kata.

1.4.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber untuk menjadi objek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). SBLC menurut (Sudaryanto, 2015: 203), peneliti tidak terlibat secara langsung dalam dialog, konversasi, atau imbal-wicara. Peneliti hanya sebagai pemerhati yang penuh minat tekun mendengarkan apa yang dikatakan.

Data berupa *vlog* “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.” Oleh Abayabady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abayabady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura, diperoleh oleh peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan. Pada awalnya peneliti mencari *vlog-vlog* yang dilakukan oleh orang Jepang dalam youtube. Selanjutnya memilih *vlog* yang diduga banyak memiliki fenomena alih kode dan campur kode. Setelah itu, *vlog* *download* untuk memudahkan peneliti dalam mentranskrip *vlog*. *Vlog* kemudian didengarkan dan ditranskrip menjadi data dalam bentuk tulisan. Setelah pentranskripan usai, *vlog* didengarkan lagi secara berulang-ulang agar tidak ada percakapan yang terlewat. Selanjutnya, percakapan yang telah ditranskrip dipilih percakapan yang mengandung alih kode dan campur kode. Percakapan yang terpilih akan diidentifikasi sesuai jenis data, apakah data tersebut termasuk alih kode atau

campur kode. Setelah data diidentifikasi berupa alih kode dan campur kode, ditemukan bahwa data yang ada bersifat homogen. Hal tersebut terjadi dikarenakan data yang dipilih berupa tuturan yang dilakukan oleh orang Jepang (*native*) yang telah melakukan alih kode dan campur kode saja. Terlebih lagi terjadinya alih kode dikarenakan unsur kesengajaan dalam pengucapannya, sehingga ketika melakukan alih kode biasanya orang yang melakukan alih kode tersebut menguasai bahasa asing dengan baik.

Konten-konten yang disajikan dalam *vlog* biasanya telah dirancang oleh *vlogger*. Namun, percakapan yang berlangsung pada *vlog* terjadi secara natural sehingga mendekati situasi kebahasaan yang sebenarnya. Hal tersebutlah yang menjadi alasan pemilihan *vlog* sebagai sumber data.

1.4.2 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan intralingual dan padan ekstralingual. Penggunaan metode padan intralingual dikarenakan dalam penelitian ini menghubungkan bahasa dengan sesuatu yang bersifat ligual seperti kata, rasa, klausa dan kalimat. Serta menggunakan metode ekstralingual, dikarenakan dalam penelitian ini juga menghubungkan bahasa dengan hal di luar bahasa yaitu konteks ujar dan penggunaan bahasa. Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam penganalisisan data adalah tahap pertama penulis akan menandai tuturan yang termasuk alih kode dan campur kode di dalam sebuah percakapan. Tahap kedua, penulis mendeskripsikan tuturan-tuturan tersebut sesuai konteks percakapan. Tahap ketiga, penulis akan menganalisis tuturan sesuai rumusan masalah yang ada. Tahap

keempat, penulis akan menganalisis data dengan teori SPEAKING. Tahap terakhir, penulis akan mengidentifikasi dan mengelompokkan data yang telah diberi konteks dan dianalisis apakah data tersebut termasuk kata, frasa, klausa ataupun kalimat.

1.4.3 Metode Penyajian Hasil Analisis

Pemaparan hasil analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode informal. Metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminology yang bersifat teknis (Sudaryanto, 2015: 241). Penyajian data secara informal yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan penulis untuk dapat menyajikan hasil analisis secara detail dan terperinci sehingga pembaca dapat memahami dengan baik hasil analisis yang disajikan. Dalam penulisan metode informal tersebut, menggunakan teknik deskriptif, sehingga data alih kode dan campur kode dapat dipaparkan secara rinci melalui kata-kata.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Kedua manfaat yang diharapkan tersebut diuraikan di bawah ini.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi kajian sosiolinguistik, khususnya kajian alih kode dan campur kode dalam *vlog*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperkaya wawasan mengenai alih kode dan campur kode:

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mendeskripsikan, mengklasifikasikan, dan menganalisis peran serta berbagai penjelasan mengenai alih kode dan campur kode dalam *vlog* tersebut. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Pembelajar Bahasa Jepang

Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan serta pemahaman tentang ilmu sosiolinguistik, khususnya alih kode dan campur kode.

1.6 Sistematika Penulisan

- Bab I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode, manfaat dan sistematika penulisan.
- Bab II : Tinjauan pustaka dan kerangka teori berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pada bab ini juga terdapat kerangka teori yang digunakan oleh penulis berdasarkan pendapat para ahli yang diperoleh dari sumber pustaka yang dibaca oleh penulis.
- Bab III : Pembahasan memaparkan analisis data alih kode dan campur kode dalam *vlog*. Pada bab ini Membahas wujud dan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang berjudul “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.” Oleh

Abayabady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abayabady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura.

Bab IV : Simpulan dan saran berisi paparan inti dari hasil pembahasan dan saran kepada pembaca.

Bagian Akhir : Berisi daftar pustaka yaitu daftar referensi yang dipakai saat melakukan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Kajian mengenai fenomena campur kode dan alih kode dari berbagai bahasa, objek dan sudut pandang penelitian sudah banyak diteliti. Ada beberapa penelitian terdahulu yang penulis ambil sebagai referensi penulisan skripsi, adalah sebagai berikut. Alfina (2017) meneliti, “Alih Kode Bahasa Jepang pada Lagu Populer Berbahasa Indonesia”. Alfina menganalisis penggunaan dan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya alih kode dalam lagu populer berbahasa Indonesia. Komponen yang mempengaruhi terjadinya alih kode terletak pada lima komponen yaitu *setting and scene, participants, end, act, and norm*. semua lagu yang ada dalam skripsi tersebut memiliki faktor *setting and scene, participants, dan end*. Unsur *norm* berpengaruh pada tujuh lagu yang beralih kode bahasa Jepang. sedangkan pada unsur *act* berpengaruh pada tiga lagu yang beralih kode bahasa Jepang.

Ufi (2017) meneliti, “Alih Kode dan Campur Kode dalam Lagu Band Vamps”. Ufi menganalisis wujud dan penyebab terjadinya alih kode dan campur kode dalam lagu berbahasa Jepang yang dibawakan oleh Band Vamps. Dalam penelitian tersebut digunakan metode simak dengan teknik SBLC. Berdasarkan hasil analisis dalam lirik lagu Band Vamps, ditemukan wujud alih kode berupa kalimat sedangkan wujud campur kode berupa kata, frasa, dan klausa. Penyebab dari terjadinya alih kode yaitu faktor dari penyanyi dan penegasan lirik. Sedangkan penyebab dalam campur kode adalah situasi informal, tidak adanya padanan kata dalam bahasa Jepang, dan penyelarasan irama lagu.

Khoiriyah (2012) meneliti, “Campur Kode dan Alih Kode dalam Komik Nodame Cantabile Buku #19-24 Karya Tomoko Nomiya”, menganalisis fenomena alih kode dan campur kode dalam komik Nodame Cantabile Buku #19-24 dengan metode deskriptif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, jenis alih kode yang sering muncul dalam komik tersebut adalah alih kode metaforis dan situasional. Faktor yang mempengaruhi terjadinya alih kode dalam penelitian tersebut adalah penutur, lawan tutur, hadirnya orang ketiga, perubahan topik pembicaraan, tanda solidaritas, menyampaikan simpati, menyetarakan diri dengan lawan tutur, tempat berlangsungnya peristiwa tutur. Selanjutnya wujud campur kode yang terjadi dalam penelitian tersebut adalah penyisipan kata, frasa dan ungkapan. Jumlah campur kode berupa kata ditemukan lebih banyak dari frasa maupun ungkapan. Dalam penelitian tersebut, campur kode sering terjadi dalam situasi informal sehingga menciptakan kesan akrab.

Peneliti juga memilih alih kode dan campur kode sebagai tema skripsi dengan objek *vlog*. Penulis akan menggunakan objek *vlog* dengan permasalahan wujud dan penyebab alih kode dan campur kode. *Vlog* yang digunakan dalam penelitian ini berjudul “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek” oleh Abaybady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abaybady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura. Berdasarkan tinjauan pustaka, peneliti belum menemukan penelitian menggunakan permasalahan tersebut dalam *vlog* tersebut. Bahkan peneliti belum pernah menemukan objek kajian alih kode dan campur kode berupa *vlog*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan bahasa yang digunakan dalam masyarakat. Dalam bahasa Jepang, sociolinguistik dikenal dengan istilah, *shakaigengogaku* (社会言語学)。

Shinji (1992: 9) berpendapat bahwa:

社会言語学は、社会の中で生きる人間、乃至その集団とのかかわりに
おいて各言語現象あるいは言語運用をとらえようとする学問である。
*Shakaigengogaku wa, shakai no naka de ikiru ningen, naishi sono shuutan to
no kakawarini oite kakugengogenshou arui wa gengonyou wo toraeyou tosuru
gakumon dearu.*

“Sociolinguistik adalah fenomena bahasa yang berhubungan dengan seseorang yang berada di dalam masyarakat atau ilmu yang mempelajari tentang penggunaan bahasa dalam masyarakat.”

Menurut Holmes (2001: 1), sociolinguistik mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat penggunaannya. Selanjutnya Holmes mengungkapkan bahwa, manusia akan berkomunikasi sesuai dengan situasi yang ada. Sociolinguistik juga mengkaji tentang fungsi sosial suatu bahasa dan juga bagaimana bahasa tersebut digunakan sebagai alat penyampai pesan sosial.

Sedangkan Chaer dan Agustina (2010: 4), berpendapat bahwa sociolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antar bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur.

Jadi sociolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang memiliki keterkaitan antara masyarakat pengguna bahasa dan bahasa itu sendiri.

2.2.2 Bilingualisme

Istilah *bilingualism* (kedwibahasaan) mendapat pengertian yang sangat beragam yaitu mengacu pada pemakaian bahasa seseorang atas bahasa kedua. Ketika penutur menggunakan bahasa dari tingkat terendah, seperti dapat mengucapkan dan memahami kata *thank you*, atau pun menguasai dua bahasa dengan sama baiknya. Edwards (dalam Suhardi, 2009:41).

Berikut ini adalah contoh Bilingualisme, menurut Suhardi (2009:41)

Pada suatu pagi di sebuah hotel di Bandung seorang anak kulit putih masuk ke ruang makan. Oleh pelayan hotel ia langsung dipersilakan mengambil nasi goreng yang sudah tersedia untuk para tamu hotel. Anak itu berkata, "Saya nunggu ayah saya." Tidak lama kemudian ibunya, wanita Asia, dan ayahnya, pria kulit putih, datang. Anaknya berkata kepada ayahnya, "*Dad, I don't like fried rice. May I have porridge, dad?* Boleh ya, Bunda?" Dengan ayahnya ia berbicara memakai bahasa Inggris dan dengan ibunya ia memakai bahasa Indonesia. Anak itu rupanya seorang *bilingual*, menguasai dua bahasa, bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

2.2.3 Kode

Menurut Poedjomarmo (dalam Rahardi, 2001:22) kode dapat didefinisikan sebagai suatu sistem tutur yang penerapan unsur bahasanya mempunyai ciri khas sesuai dengan latar belakang penutur, relasi penutur dengan lawan bicara dan situasi tutur yang ada. Kode biasanya berbentuk varian bahasa yang secara nyata, dipakai untuk berkomunikasi anggota masyarakat bahasa. Sedangkan menurut Wardhaugh (dalam Rahardi, 2001:22), mengungkapkan bahwa kode itu memiliki sifat yang netral.

Dikatakan netral karena kode itu tidak memiliki kecenderungan interpretasi yang menimbulkan emosi. Lebih lanjut ia juga mengatakan bahwa kode adalah semacam sistem yang dipakai oleh dua orang atau lebih untuk berkomunikasi.

Poedjosoedarmono (dalam Rahardi, 2001: 22-23), menjelaskan bahwa kode termasuk dalam varian bahasa. Varian bahasa pada dasarnya akan meliputi dialek, *undha-ususk*, dan ragam. Dialek dapat dibedakan lagi menjadi dialek geografi, sosial, usia, jenis kelamin, aliran, dan mungkin suku.

Banyak pendapat pakar sociolinguistik mengenai kode, namun kode tidak akan terjadi apabila tidak dimengerti oleh penutur dan lawan tuturnya. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Pateda (1987:83) ketika seorang bicara, kedua belah pihak mengirimkan kodenya masing-masing kepada lawan tuturnya. Pengkodean terjadi melalui proses yang terjadi baik pada penutur, hampa suara, dan lawan tutur. Kode-kode yang terjadi harus dipahami oleh kedua belah pihak. Apabila lawan tutur memahami kode yang diberikan oleh penutur, maka lawan tutur akan mengambil keputusan dan bertindak sesuai dengan apa yang ia pahami. Tindakan tersebut, misalnya memutuskan pembicaraan atau mengulangi pernyataan.

2.2.4 Alih Kode

Secara umum alih kode merupakan peralihan antara bahasa satu dengan bahasa lainnya, namun alih kode tidak sebatas peralihan antar bahasa itu sendiri tetapi juga ragam-ragam dalam bahasa tersebut. Dalam bahasa Jepang, alih kode dikenal dengan istilah *koudo suicchingu* (コードスイッチング). Azuma (2009: 25) berpendapat bahwa:

社会言語学者の間では、二言語話者が、文章の中であるいは談話の中で二言語を交互にあやつりながら話す話し方をコードスイッチングあるいはコードミクシングとよんでいる。

Shakaigengogakusha no aida dewa, nigengowashaga, bunshou no naka de aruiwa danwa no naka de nigengo wo kougo ni ayatsuri nagara hanasu hanashi kata wo kodo suicchingu aruiwa kodo mikushingu to yondeiru.

‘Di antara para *linguist*, dapat disebut alih kode atau campur kode jika seorang bilingual berbicara menggunakan dua bahasa secara bergantian dalam percakapan atau dalam kalimat’.

Lebih lanjut, mengenai pengertian alih kode menurut Hymes (dalam Iwan, 2012:17) Alih kode terjadi bukan hanya karena antarbahasa, tetapi juga terjadi antar ragam-ragam atau gaya-gaya yang ada di dalam suatu bahasa.”

Contoh alih kode bahasa Inggris dan bahasa Belanda menurut Suwito (1983:71) :

- Petra : *Have you written the letter for Mr. Hotman, Mr. Dijk?*
‘Pak. Dick, sudahkah anda menulis surat untuk pak. Hotman?’
- Van Dijk : *Oh yes, I have. Here it is.*
‘Oh iya, sudah. Ini dia.’
- Petra : Thank You
‘Terima kasih’
- Van Dijk : *Ah this man Hotman got his organization to contribute a lot of money to the Amsterdamer fancy fair. **Ben jij naar de optocht geweest?***
‘Ah pria ini, Hotman telah membuat organisasinya mendonasikan banyak uang untuk pameran mewah di Amsterdam. Apakah anda akan pergi ke pekan raya itu?’
- Petra : *Ja, ik ben er geweest.*
‘Ya, saya akan melihatnya.’
- Van Dijk : *Ja?*
‘Ya?’
- Petra : He, eh.
- Van Dijk : *Hoe vond je het ?*
‘Bagaimana, anda suka melihatnya?’
- Petra : *Oh, erg mooi.*
‘Oh sangat bagus.’
- Van Dijk : *Oh ya. Do you think that you could get this letter out today.*
‘Apakah menurut anda, hari ini dapat mengirimkan surat?’
- Petra : *Of course. I’ll have it this afternoon for you.*
‘Tentu, saya akan melakukannya sore ini untuk mu.’

Percakapan di atas merupakan contoh terjadinya alih kode ektern. Yaitu alih kode antara bahasa Inggris dan bahasa Belanda. Dari percakapan di atas sangat Jelas bahwa situasi dan tema pembicaraan menentukan terjadinya alih kode. Ketika Petra dan Van Dijk membicarakan tentang masalah pekerjaan, mereka menggunakan bahasa Inggris. Namun, ketika Petra dan Van Dijk membicarakan tentang festival di Amsterdam, mereka menggunakan bahasa Belanda (bahasa asli mereka).

Dari pendapat para ahli dan contoh di atas, dapat disimpulkan bahwa, alih kode adalah fenomena penggunaan dua bahasa atau lebih oleh penutur secara bergantian. Selain dikarenakan oleh bahasa, dapat dikarenakan oleh ragam dari bahasa tersebut.

2.2.5 Wujud Alih Kode

Menurut Hudson (1996:52), alih kode dibagi menjadi dua jenis yaitu:

a. *Situational Code Switching*

Situational code switching adalah alih kode yang terjadi akibat perubahan situasi. Penutur menyadari terjadinya peralihan bahasa dikarenakan terjadinya situasi yang berbeda (misalnya berbicara dengan anggota keluarga) ke situasi eksternal lainnya (misalnya berbicara dengan tetangga). Pilihan bahasa dikendalikan oleh aturan, yang anggota masyarakatnya belajar dari pengalaman, sehingga aturan ini adalah bagian dari keseluruhan pengetahuan linguistik mereka.

b. *Metaphorical Code Switching*

Metaphorical Code Switching merupakan alih kode yang terjadi ketika peserta tutur melakukan pergantian topik. Jenis kode ini, dapat dicontohkan ketika dua orang teman sedang berada di kantor mereka membicarakan mengenai

pekerjaan sedangkan ketika mereka berada di luar kantor mereka mengganti topik pembicaraan mengenai anak-anak mereka.

Sedangkan menurut Suwito (1983: 69) membagi alih kode menjadi dua jenis yang berbeda dengan Hudson, yaitu:

a. Alih Kode Intern

Alih kode intern yaitu alih kode yang berlangsung antar bahasa sendiri, seperti bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, atau sebaliknya.

b. Alih Kode ekstern

Alih kode ekstern yaitu alih kode yang terjadi antara bahasa sendiri (salah satu bahasa atau ragam yang ada dalam verbal repertoire masyarakat tuturnya) dengan bahasa asing.

2.2.6 Penyebab Terjadinya Alih Kode

Dalam masyarakat multikultural sering dijumpai multibahasa dalam masyarakat penuturnya. Multibahasa dalam masyarakat mengakibatkan terjadinya alih kode. terjadinya alih kode memiliki berbagai penyebab yang memiliki tujuan yang berbeda dalam setiap penyebab tersebut. Berikut ini terdapat beberapa faktor penyebab beserta contoh terjadinya alih kode menurut Chaer dan Agustina (2010:108).

a. Pembicara atau Penutur

Dewasa ini, hampir sebagian besar masyarakat dapat berbicara dengan berbagai bahasa. Memiliki kemampuan bilingualisme terkadang dapat menjadi nilai tambah penutur dihadapan lawan tutur. Berdasarkan hal tersebut, penutur dapat dengan sengaja beralih dari bahasa yang satu ke bahasa lainnya, itu merupakan

salah satu tujuan melakukan alih kode. Selain itu, terdapat tujuan lain yaitu penutur ingin mendapatkan respon yang baik dari lawan tutur.

Berikut ini adalah contoh penyebab alih kode berdasarkan penutur menurut Chaer dan Agustina (2010:108) berpendapat bahwa seorang pembicara atau penutur seringkali melakukan alih kode untuk mendapatkan keuntungan dari lawan tutur. Sebagai contoh, di tempat kerja Bapak A mengusulkan kenaikan pangkatnya kepada Bapak B. dari percakapan tersebut, Bapak A mengetahui bahwa mereka berasal dari daerah yang sama. Maka, dengan maksud agar urusannya cepat beres Bapak B beralih menggunakan bahasa daerah. Andaikata Bapak B ikut terpancing untuk menggunakan bahasa daerah, maka bisa diharapkan urusan menjadi lancar. Dalam kehidupan nyata sering kita jumpai banyak tamu kantor pemerintah yang sengaja menggunakan bahasa daerah untuk mendapatkan manfaat dari adanya rasa kesamaan satu masyarakat tutur. Alih kode untuk memperoleh “keuntungan” ini biasanya dilakukan oleh penutur yang dalam peristiwa tutur itu mengharapkan bantuan lawan tuturnya.

b. Lawan Bicara atau Lawan Tutur

Terjadinya alih kode dikarenakan oleh lawan tutur, misalnya dikarenakan lawan tutur bahasa pertamanya adalah asing. Pada awalnya, penutur dan lawan tutur menggunakan bahasa pertama dari penutur. Namun, ketika lawan tutur sudah tidak bisa mengimbangi bahasa pertama dari lawan tutur, maka penutur beralih kode menjadi bahasa yang dipahami oleh lawan tutur.

Berikut ini adalah contoh penyebab alih kode berdasarkan lawan tutur menurut Chaer dan Agustina (2010:108). Umpamanya, Ani, pramuniaga toko

cinderamata, kedatangan tamu seorang turis asing, yang mengajak bercakap-cakap dengan bahasa Indonesia. Ketika si turis tampaknya kehabisan kata-kata dalam bahasa Indonesia, maka Ani beralih kode menggunakan bahasa Inggris agar percakapan dapat berjalan dengan lancar kembali.

c. Perubahan situasi diakibatkan kehadiran orang ketiga

Hadirnya orang ketiga dalam suatu percakapan dapat mengakibatkan terjadinya alih kode. hal tersebut terjadi dikarenakan orang ketiga tersebut tidak memiliki latar belakang bahasa sedang digunakan oleh penutur dan lawan tutur. Berikut ini adalah contoh penyebab alih kode berdasarkan perubahan situasi diakibatkan kehadiran orang ketiga menurut Chaer dan Agustina (2010:109), diilustrasikan bahwa Nanang dan Ujang bercakap-cakap dalam bahasa Sunda, tiba-tiba Togar bergabung dalam percakapan namun tidak menguasai bahasa Sunda. Maka, Nanang dan Ujang segera beralih kode dari bahasa Sunda ke bahasa Indonesia. Seandainya Togar dapat mengerti bahasa Sunda mungkin alih kode tidak dilakukan oleh Nanang dan Ujang.

d. Perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya

Perubahan dari formal ke informal terjadi ketika seorang penutur berbicara, dilandasi atas kedudukan lawan bicara, tempat, situasi dan lain sebagainya. Sebagai contoh, ketika seorang ayah berbicara dengan anaknya di rumah, ia akan menggunakan bahasa informal sehingga tergambar kedekatan antara Ayah dan anak dan akan lebih nyaman ketika berbicara. Apabila ayah tersebut sedang berada di kantor dan berbicara dengan pimpinan perusahaan maka ia akan menggunakan bahasa formal.

Berikut ini adalah contoh penyebab alih kode berdasarkan Perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya menurut Chaer dan Agustina (2010:110). Misalkan, beberapa orang mahasiswa sedang duduk di muka ruang kuliah sambil bercakap-cakap dalam bahasa santai. Tiba-tiba datang seorang dosen dan ikut berbicara, maka kini mahasiswa tersebut beralih kode menggunakan bahasa Indonesia ragam formal. Kehadiran orang lain yang berstatus sebagai dosen, mengharuskan mereka menggunakan ragam formal.

e. Perubahan topik pembicaraan

Topik suatu pembicaraan sangatlah beragam, namun dapat diklasifikasikan menjadi topik formal dan topik nonformal. Topik formal dapat mencakup dalam bidang ekonomi, politik, agama, pendidikan, dan lain sebagainya. Topik informal dapat berupa pertemanan, kekeluargaan dan lain sebagainya.

Berikut ini adalah contoh penyebab alih kode berdasarkan Perubahan topik pembicaraan menurut Chaer dan Agustina (2010:111). Berubahnya topik pembicaraan dapat juga menyebabkan alih kode. Sebagai contoh, pembicaraan antara sekretaris dan majikan. Ketika topiknya tentang surat dinas, maka percakapan tersebut berlangsung menggunakan bahasa Indonesia. Tetapi ketika topiknya bergeser ke pribadi orang yang dikirim surat, terjadilah alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa. jadi, perubahan topik dari surat dinas menjadi orang yang dikirim surat menjadi penyebab terjadinya alih kode.

2.2.7 Campur Kode

Campur kode merupakan campuran dari bahasa lain di dalam suatu kalimat yang sisipannya berupa kata, klausa, frase, idiom, ungkapan dan pengulangan kata. Menurut Nababan (1984:32), Bilamana orang mencampur dua (atau lebih) bahasa atau ragam bahasa dalam suatu tindak bahasa (*speech act and discourse*) tanpa ada sesuatu dalam situasi berbahasa itu yang menuntut pencampuran bahasa.

Contoh campur kode yang diungkapkan Fasold diangkat dari Velma (1976:158) dalam Chaer dan Agustina (2010:116), terdapat percampuran bahasa antara bahasa Hindi dan bahasa Inggris.

- Vinod : *Mai to kuhungaa ki yah one of the best novels of the year is.*
(Saya akan mengatakan bahwa ini adalah salah satu novel terbaik tahun ini)
- Mira : *That's right. It is decidedly one of the best novel of the year.*
(Benar. Diputuskan novel itu memang novel terbaik tahun ini)

Percakapan antara Vinod dan Mira di atas merupakan salah satu contoh campur kode ke luar antara bahasa Hindi dan bahasa Inggris. Pada awalnya Vinod yang merupakan orang India menggunakan bahasa Hindi dilanjutkan menggunakan bahasa Inggris, *mai to kuhungaa ki yah one of the best novels of the year is*. “saya akan mengatakan bahwa ini adalah novel terbaik di tahun ini.”. Campur kode terjadi karena faktor *attitudinal type*, yaitu penutur yang notabenenya merupakan orang India secara tidak sengaja menggunakan bahasa Hindi.

2.2.8 Wujud campur kode

Menurut Suwito (1983: 76-77) campur Kode dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Campur kode ke luar (*outer code mixing*)

Bahasa asli yang tercampur dengan bahasa luar. Untuk wujud campur kode ke luar, terdapat contoh menurut Wijana dan Rohmadi (2006:171-172) yang merupakan campur kode ke luar berwujud kata.

- (a) “Idealnya memang pemilihan Ketua SM UNS harus diulang, tetapi saya kira di sini itu *impossible* dilakukan”. (RWSNS/1 April 1998/003)”

Kutipan di atas, diambil dari Rubrik “Wong Solo Ngudarasa” Solopos (RWNS). Dalam kutipan tersebut, diceritakan bahwa terjadi permainan politik dalam pemilihan Ketua SM UNS. Opini disampaikan oleh Sri Yuniwati, salah satu mahasiswa Fakultas Hukum UNS.

Kutipan tersebut, mengalami peristiwa campur kode ke luar (*outer code mixing*) dalam wujud kata. Pada kutipan tersebut terdapat peristiwa campur kode yang bersumber dari bahasa Inggris. Sri Yuniwati beropini bahwa terdapat dugaan kecurangan dalam pemilihan ketua SM UNS yang dilakukan pada bulan Maret 1998. Dari kecurangan tersebut seharusnya diadakan kembali pemilihan Ketua SM UNS, namun melihat dari situasi dan kondisi, hal tersebut *impossible* dilakukan. Pemilihan kata *impossible* “tidak mungkin”, untuk lebih meyakinkan pembaca. Penggunaan kata bahasa Inggris dikarenakan, penulis beranggapan mahasiswa UNS memiliki pengetahuan bahasa Inggris yang baik.

- b. Campur kode ke dalam (*inner code mixing*).

Campur kode yang bersumber dari bahasa asli dengan segala variasinya. Berikut terdapat contoh menurut Wijana dan Rohmadi (2006:171-172) yang merupakan campur kode ke dalam berwujud kata.

- (b) “Tega banget yang bikin susah kayak begini, otomatis pengangguran bertambah banyak , habis kalau kantor rusak yah terpaksa di rumah saja”.
(RWSNS/20Mei1998/046).

Kutipan yang ada diucapkan oleh seorang warga yang menyayangkan terjadinya kerusuhan yang terjadi pada bulan Mei. Akibat dari kerusuhan tersebut, mengakibatkan bertambah banyaknya pengangguran.

Tuturan kalimat di atas terdapat peristiwa campur kode antar ragam bahasa (*inner code mixing*) dalam wujud kata. Keterangan tersebut diucapkan oleh seorang warga yang menyayangkan terjadinya kerusuhan yang terjadi pada bulan Mei. Akibat dari kerusuhan tersebut, mengakibatkan bertambah banyaknya pengangguran. Penggunaan bahasa Jawa pada tuturan tersebut untuk lebih mengekspresikan kekecewaannya. Penutur sengaja menggunakan kosa kata bahasa Jawa dikarenakan penulis dan pembaca sama-sama dari Jawa, maka lebih memudahkan penerimaan maksud yang diinginkan penulis.

2.2.9 Penyebab Terjadinya Campur Kode

Sama dengan alih kode, campur kode juga terjadi akibat multilingualnya masyarakat tutur yang artinya dapat menggunakan lebih dari satu bahasa. Namun, tidak seperti alih kode, campur kode tidak memiliki maksud yang jelas ketika masyarakat

tutur menggunakannya. Biasanya campur kode terjadi secara tidak sengaja dilakukan oleh penutur.

Menurut Nababan (1984: 32), latar belakang terjadinya penyebab campur kode yaitu:

a. Menunjukkan keterpelajaran

Dewasa ini orang-orang berlomba-lomba untuk menunjukkan keeksistensiannya di dunia nyata ataupun di dunia maya. Mereka bersaing dan berusaha menunjukkan bahwa dirinya terlihat lebih baik dari orang lain. Salah satu diantaranya adalah menunjukkan kemampuan dirinya dalam menguasai bahasa asing ataupun berbicara menggunakan istilah-istilah khusus sehingga terlihat lebih terpelajar.

Hal tersebut dapat diilustrasikan, pada sebuah kelompok KKN yang terdiri dari beberapa orang dari latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Salah satu dari orang tersebut adalah dari fakultas kedokteran. Ketika dia diminta berbicara dalam sebuah penyuluhan, dia akan melakukan campur kode dengan menggunakan istilah-istilah khusus dalam dunia medis dan menggunakan sedikit bahasa asing. Hal tersebut dilakukan untuk menunjukkan sisi keterpelajarannya dan sarana belajar bagi orang lain.

b. Kesantiaian atau Situasi Informal

Dalam keadaan santai pada sebuah percakapan, biasanya mereka tidak menghiraukan aturan-aturan baku ketika berbicara. Hal tersebut biasanya terjadi dalam lingkungan pertemanan.

Hal tersebut dapat diilustrasikan, ada sekelompok mahasiswa sastra Jepang sedang berkumpul seusai kuliah dan mereka melakukan percakapan:

X : Tadi kamu mengerti apa yang disampaikan *Sensei*?

Y : Tidak terlalu mengerti, soalnya *Sensei* banyak menggunakan *kotoba* baru.

Percakan antara dua orang tersebut, akan tetap berlanjut dalam bahasa yang santai dan akrab. Dalam percakan di atas, menunjukkan bahwa mereka melakukan campur kode dalam bahasa Indonesia dan Jepang.

c. Tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang digunakan

Kemajuan teknologi, tidaklah mustahil bagi seseorang untuk mempelajari kebudayaan dan bahasa asing. Ketika seseorang berbicara dan tidak menemukan padanan ungkapan dalam bahasanya, maka ia akan tetap menggunakan istilah asing dalam penyampaiannya.

Hal tersebut dapat diilustrasikan, dalam teknologi internet terkadang kita dihadapkan pada beberapa istilah-istilah jikalau diartikan dalam bahasa Indonesia akan terdengar tidak wajar seperti: *surfing* ‘berselancar’, *follow* ‘mengikuti’, *offline* ‘luar jaringan;’, *online* ‘ dalam jaringan. Istilah-istilah tersebut sering digunakan untuk mendapatkan ungkapan yang tepat.

Sedangkan menurut (Suwito, 1983:77), latar belakang terjadinya campur kode dapat digolongkan menjadi dua, yaitu sikap (*attitudinal type*) yakni latar belakang sikap penutur, dan kebahasaan (*linguistic type*) yakni latar belakang keterbatasan bahasa, sehingga ada alasan identifikasi peranan, identifikasi ragam, dan keinginan untuk menjelaskan atau menafsirkan. Dengan demikian campur kode terjadi karena adanya hubungan timbal balik antara peranan penutur, bentuk bahasa, dan fungsi bahasa.

Dari penjelasan yang dituturkan di atas mengenai alih kode dan campur kode, terdapat persamaan dan perbedaan mendasar antara keduanya. Persamaan dari dua bentuk kode tersebut adalah keduanya akan terjadi di masyarakat multilingual dalam

penggunaan dua bahasa atau lebih. Perbedaannya adalah pada alih kode, setiap bahasa yang dituturkan masih memiliki kedaulatannya masing-masing. Penutur yang melakukan alih kode, biasanya melakukannya secara sadar dan disengaja. Hal yang paling mudah ketika menentukan apakah penutur menggunakan alih kode adalah ia melakukan alih kode dalam satu kalimat utuh. Selanjutnya dalam campur kode antara dua bahasa atau lebih, satu bahasa utama memiliki kedaulatannya sedangkan bahasa lain yang terlibat hanyalah kepingan saja, tanpa memiliki kedaulatan dalam tuturan. Penggunaan campur kode biasanya tidak disadari oleh penutur. Untuk lebih jelas mengenai perbedaan alih kode dan campur kode dapat dilihat pada sub bab di bawah ini.

2.2.10 Perbedaan Alih Kode dan Campur Kode

Terkadang dalam suatu objek, tidak jelas apakah itu termasuk campur kode ataupun alih kode. Berikut adalah table perbedaan campur kode dan alih kode menurut (Iwan, 2012:80).

Sudut pandang	Code-Switching	Code-Mixing
Berdasarkan gramatikal	Kalimat dan klausa	frase, kata, morfem, fonem
Bahasa	Jelas	Terkadang tidak jelas
Topik	Terkadang berubah	Tidak berubah
Situasi	Formal dan non formal	Nonformal
Bilingual	Sebagian	Total

2.2.11 Konsep Komponen Tutur

Terdapat delapan kompoen yang dianggap berpengaruh terhadap pemilihan kode dalam bertutur. Delapan komponen tersebut, dikemukakan oleh Hymes (dalam Rahadi, 2001: 29) yang diakronimkan dengan SPEAKING:

a. S (*Situation*)

Situation dibagi menjadi dua bentuk yaitu, *Setting* dan *Scene*. *Setting* merujuk pada waktu dan tempat terjadi sebuah tuturan. Sedangkan *scene* mengacu pada situasi dari tempat dan waktu terjadi sebuah tuturan. Waktu, tempat, dan situasi yang berbeda mengakibatkan perbedaan variasi bahasa. Sebagai contoh ketika pembicara melakukan pembicaraan di rumah dengan keluarga akan berbeda ketika pembicara berbicara di forum sebagai moderator.

b. P (*Participant*)

Participant mengacu pada pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah pertuturan. Sebagai contoh, pembicara dan lawan bicara, pembicara dan pendengar, ataupun penyapa dan yang disapa. Status sosial dan umur *participant* akan sangat mempengaruhi ragam bahasa yang digunakan. Sebagai contoh, ketika seorang ayah akan menggunakan ragam bahasa yang berbeda ketika berbicara dengan anaknya dibandingkan ketika ia berbicara dengan pimpinan di kantornya.

c. E (*Ends*)

Ends merupakan maksud dan tujuan dalam sebuah tuturan. Dapat dicontohkan bahwa ketika terjadi musyawarah, yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah namun para partisipan dalam musyawarah memiliki tujuan berbeda. Setiap kubu ingin

memberikan pendapat yang dianggap benar dan penengah ingin suasana tetap kondusif dan dapat memberikan keputusan yang adil.

d. A (*Act sequences*)

Act sequences menunjuk pada kata yang digunakan ketika berujar dan kata yang digunakan dalam ujaran berhubungan dengan topik pembicaraan. Dapat dicontohkan penggunaan kata dan isi ujaran akan berbeda ketika berada di sekolah, rumah, dan ketika bermain.

e. K (*Key*)

Key merupakan nada suara dan cara ketika penutur bertutur. Ketika penutur bertutur dengan semangat, santai, tegang, kasar, sombong dan lain sebagainya. Dapat juga ditunjukkan dengan bahasa tubuh, gerakan, maupun isyarat.

f. I (*Instrumentalities*)

Instrumentalities adalah alat yang digunakan ketika penutur bertutur atau menyampaikan pendapat. Alat yang digunakan dapat berupa lisan, tulisan, melalui telepon, video, atau media komunikasi lainnya.

g. N (*Norms*)

Norms merujuk pada aturan dalam berinteraksi dan pengartian ujaran yang dilontarkan oleh lawan bicara. Terdapat tatacara ketika penutur bertanya, menjawab, melakukan interupsi dan sebagainya.

h. G (*genres*)

Genres menunjuk pada jenis kebahasaan atau penyampaian ketika bertutur. Jenis kebahasaan akan berbeda ketika penutur melakukan doa, orasi, pidato, dan lain sebagainya.

2.2.12 Satuan Sintaksis

Terdapat lima satuan sintaksis, yaitu kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana. Kata merupakan satuan terkecil dalam sintaksis, yang dapat membentuk frasa, klausa, kalimat dan wacana. Dalam penelitian ini, satuan sintaksis menjadi wujud dari alih kode dan campur kode. Berikut ini adalah pengertian dan contoh dari kelima satuan sintaksis menurut Chaer (2009: 37):

a. Kata

Kata adalah satuan terkecil dalam morfologi yang dapat membentuk frasa, klausa, kalimat dan wacana.

Contoh kata:

<u>Nenek</u>	<u>melirik</u>	<u>Kakek</u>	<u>Kemarin</u>
<u>S</u>	<u>P</u>	<u>O</u>	<u>K</u>

Pada kalimat di atas, tersusun atas beberapa kata yang menduduki fungsinya masing-masing.

b. Frase

Frase dibentuk dari dua buah kata atau lebih, dan mengisi salah satu fungsi sintaksis.

Contoh frase:

Adik saya	suka makan	kacang goreng	di kamar
S	P	O	K

Pada kalimat di atas, setiap frase menduduki S, P, O, K. Sebagai pengisi fungsi-fungsi Sintaksis Frase-Frasae juga memiliki kategori. Yaitu, frase seperti adik saya, sebuah meja, dan rumah batu. Frase verbal seperti: suka

makan, sudah mandi, dan makan minum. Frase ajektival seperti: sangat indah, bagus sekali, dan merah muda. Yang terakhir adalah frase preposisional seperti: di pasar, ke Surabaya, dan kepada polisi.

c. Klausa

Klausa adalah satuan sintaksis yang berada di atas satuan frase dan dibawah satuan kalimat.

Contoh Klausa:

- Kakeknya orang Batak
- Nenek membaca komik
- Warnanya biru kehitam-hitaman
- Nenek ke Medan
- Simpanannya lima juta

d. Kalimat

Kalimat adalah satuan sintaksis yang disusun dari konstituen dasar yang biasanya berupa klausa dan diakhiri dengan intonasi final.

e. Wacana

Wacana adalah satuan tertinggi dalam sintaksis yang dapat terdiri dari satu kalimat sampai dengan terdiri dari sejumlah kalimat.

BAB III

ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM VLOG

Pada bab III ini penulis menganalisis alih kode dan campur kode yang terdapat dalam beberapa *vlog* yang dibuat oleh orang Jepang dan orang Indonesia. Judul *vlog* tersebut adalah “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek” oleh Abayabady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abayabady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tempe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura. Alih kode dan campur kode masing-masing dianalisis berdasarkan wujud dan penyebabnya. Dari hasil pengumpulan data, ditemukan 19 data yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu 6 data mengandung alih kode dan 13 data mengandung campur kode. Penganalisisan setiap data akan dibahas dua permasalahan sekaligus, yaitu wujud dan penyebab alih kode maupun campur kode.

3.1 Wujud dan Penyebab Alih Kode dalam Vlog

Data 1

(*Vlog* Akira, 25 Juli 2016, 00:02:15)

Pembicara 1 Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan.

Pembicara 2 : Teman Akira dari Jepang, yang ikut memakan makanan yang sama, yang dibeli oleh Akira. Dalam percakapan yang ia

lakukan, ia juga berinteraksi dengan warga lokal dan menggunakan bahasa Indonesia. Ia kira-kira berumur 30 tahun.

Pembicara 3 : Ibu paruh baya, yang berusia sekitar 40 tahun. Sedang berjualan gorengan, di pantai Kuta, Bali.

Pembicara 2 : やだよ。唐辛子って。
yada yo. Tougarashitte.
 ‘Iya, cabe.’

Pembicara 1 : Huaaaa

Pembicara 2 : ああ、辛い。
Aaaa, karai.
 ‘Aaaah, pedas.’

Ibu, pedasu ya ne.

Pembicara 3 : Iya, pedas.

Pembicara 2 : 緑辛い。
Midori karai.
 ‘Cabe Hijau.
 Ah, 食べる、たべる。
Ah, taberu, taberu.
 ‘Ah, makan, makan.’

Data di atas merupakan percakapan antara orang Jepang dan orang Indonesia.

Pembicara 1 dan pembicara 2 (orang Jepang) sedang membeli makanan yang diujakan oleh pembicara 3 di pantai Kuta, Bali. Setelah makanan disajikan, pembicara 1 dan pembicara 2 membicarakan cabai yang ada di makanan mereka lalu mencoba makanan tersebut. Pembicara 2 merasa kepedasan sehingga mengatakan *Aaaa, karai* ‘aaaah pedas’. Ketika ingin berbicara dengan pembicara 3, pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia dengan mengatakan *Ibu, pedasu ya ne* untuk mengimbangi kemampuan lawan bicara.

Alih kode yang terjadi pada data 1 terjadi ketika pembicara 2 beralih menggunakan bahasa Indonesia saat bertanya kepada pembicara 3. Wujud alih kode

ditandai oleh kalimat *Ibu, pedasu ya ne* adalah alih kode *ekstern*. Data ini dapat juga digolongkan menjadi wujud alih kode situasional. Hal tersebut terjadi dikarenakan pembicara 1 menyadari peralihan bahasa yang harus ia lakukan. Pembicara 1 menyadari bahwa, agar terdapat kelangsungan komunikasi pembicara 1 harus menggunakan bahasa Indonesia kepada pembicara 2. Jadi, perubahan situasi yang terjadi pada data di atas terjadi ketika pembicara 1 mengatakan *Aaaa karai 'aaaa pedas'* pada diri sendiri, selanjutnya bertanya dengan pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia yaitu *Ibu, pedasu ya ne*.

Faktor penyebab terjadinya alih kode dikarenakan orang ketiga. Ketika pembicara 1 dan 2 saling berkomunikasi, mereka menggunakan bahasa Jepang. Namun, ketika ingin berbicara dengan orang Indonesia (pembicara 3), pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena pembicara 2 ingin mengimbangi kemampuan bahasa pembicara 3 dikarenakan tidak memiliki latar belakang bahasa yang sama. Konsep komponen tutur yang terjadi adalah *situation* yang merujuk pada *setting* yakni tempat terjadinya suatu tuturan. Dikarenakan tempat terjadinya tuturan tersebut berada di Indonesia, maka bahasa yang dipakai adalah bahasa Indonesia untuk mengimbangi kemampuan bahasa lawan tutur. Selain *situation* pada data 1 juga terdapat konsep komponen tutur lainnya yaitu *participant*. *Participant* pada data di atas merujuk pada pembicara 3, yang menyebabkan terjadinya alih kode berupa bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pembicara 2.

Data 2

(Vlog Akira, 25 Juli 2016, 00:03:47)

Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan.

Pembicara 2 : Genki (24), seorang laki-laki keturunan Jepang yang menemani Akira bermain selancar di pantai Kuta, Bali. Genki berada di bawah satu manajemen dengan Akira.

Pembicara 2 : **Kami senang sekari!**

Pembicara 1 : やった。
Yatta.
'Asik!'

Pembicara 2 : やだあ
Yadaa
'Asik!'

Pada data 2 merupakan percakapan yang terjadi antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang telah selesai bermain selancar di pantai Kuta, Bali. Pembicara 1 dan pembicara 2 membicarakan permainan selancar yang baru saja mereka lakukan. Selanjutnya mereka saling menyemangati dan mengucapkan terima kasih. Terima kasih yang dimaksud adalah terimakasih kepada penonton karena telah menonton *vlog* yang mereka buat.

Alih kode yang terjadi adalah alih kode ekstern, yaitu alih kode antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang yang ditandai oleh kalimat *Kami senang sekari!* Hal ini terjadi karena awalnya pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia, lalu pembicara 1 dan 2 bertutur menggunakan bahasa Jepang untuk menunjukkan kegembiraannya yaitu *Yada!* Penyebab terjadinya alih kode dikarenakan faktor pembicara. Pembicara 1

dengan sengaja melakukan alih kode agar penonton *vlog* yang mayoritas orang Indonesia mengerti apa yang ia bicarakan. Konsep komponen tutur yang terjadi adalah *situation* yang merujuk pada *setting* yakni tempat terjadinya suatu tuturan. Dikarenakan tempat terjadinya tuturan tersebut berada di Indonesia, maka bahasa yang dipakai adalah bahasa Indonesia untuk mengimbangi kemampuan bahasa lawan tutur.

Data 3

(*Vlog* Akira, 25 Juli 2016, 00:02:46)

Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan.

Pembicara 2 : Teman Akira dari Jepang, yang ikut memakan makanan yang sama, yang dibeli oleh Akira. Dalam percakapan yang ia lakukan, ia juga berinteraksi dengan warga lokal dan menggunakan bahasa Indonesia. Ia kira-kira berumur 30 tahun.

- Pembicara 2 : Pedasu, 食べるよ. Waaah pedasu, pedasu.
Pedasu *taber u yo*. Waaah pedasu, pedasu.
'Pedas, (saya akan) memakannya lho. Waaah pedasu, pedasu.
- Pembicara 1 : **Tidak papa ?**
- Pembicara 2 : なぜ? なぜ? なぜ?
Naze? Naze? Naze?
'Kenapa? kenapa? kenapa?'
- Pembicara 1 : なぜ, めっちゃ辛い?
Naze, meccha karai?
Kenapa, sangat pedas?
'Kenapa (lumpianya) benar-benar pedas?'

Data 3 merupakan percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang membicarakan makanan pedas yang mereka beli di pantai Kuta, Bali. Mereka membeli

lumpia dengan taburan cabai hijau. Pada saat pembicara 1 dan 2 merasakan kepedasan memakan makanan tersebut, mereka melihat orang Indonesia memakan lumpia dengan cabai yang banyak. Melihat hal tersebut, pembicara 1 bertanya dengan orang Indonesia mengenai keadaanya dengan mengatakan *Tidak papa?* namun orang tersebut hanya mengacungi jempol. Selanjutnya pembicara 2 berbicara dengan diri sendiri menggunakan bahasa Jepang, *Naze? Naze? Naze?* ‘Kenapa? kenapa? kenapa?’ yang dimaksud dalam perkataan tersebut adalah kenapa makanan ini sangat pedas. Lalu, pembicara 1 juga melakukan hal yang sama, dengan mengatakan *Naze, eccha karai?* yang berarti ‘kenapa, Ini sangat pedas?’.

Wujud alih kode yang terjadi adalah alih kode ekstern yang ditandai dalam kalimat *Tidak apa-apa?* yaitu alih kode yang terjadi antar bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Hal ini terjadi ketika pembicara 1 bertanya kondisi orang Indonesia yang telah memakan lumpia dengan banyak cabe.

Penyebab terjadinya alih kode dikarenakan adanya orang ketiga. Ketika pembicara 1 berkomunikasi dengan pembicara 2, ia menggunakan bahasa Jepang. Namun ketika bertanya mengenai kondisi orang Indonesia (orang ketiga) setelah makan banyak cabai, pembicara 1 menggunakan bahasa Indonesia. Terjadinya alih kode pada data 3 termasuk dalam konsep komponen tutur *participant*. Yakni lawan tuturnya merupakan orang Indonesia sehingga menggunakan bahasa Indonesia. Faktor tempat dan kebiasaan berbicara bahasa Indonesia ketika membuat *vlog* juga merupakan penyebab terjadinya alih kode.

Data 4

(Vlog Akira, 25 Juli 2016, 00:02:15)

Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan

Pembicara 2 : Ibu paruh baya, yang berusia sekitar 40 tahun. Sedang berjualan gorengan, di pantai Kuta, Bali.

Pembicara 3 : Warga lokal, berumur sekitar 40 tahun dan terlihat seperti penjaga pantai di pantai Kuta, Bali. Pembicara 3 ikut dalam percakapan antara Pembicara 2 (penjual gorengan) dan Pembicara 1 (Akira)

Pembicara 1 : **Oo ini apa?**

Pembicara 2 : Lumpia

Pembicara 1 : そう namanya?
sou namanya?
'Namanya apa?'

Pembicara 3 : Lumpia

Pembicara 1 : Harganya berapa?

Pembicara 2 : Sepuluh ribu.

Pembicara 1 : Oooh, sepuluh ribu?

Pembicara 3 : Sepuluh ribu dapat banyak,
potong, potong, potong.

Data di atas menceritakan disaat pembicara 1 menanyakan jenis makanan yang diujakan dan ingin memesan makanan yang dijual oleh pembicara 2. Melihat makanan yang disajikan oleh pembicara 2, pembicara 1 kaget karena harganya hanya sepuluh ribu dan mendapat banyak.

Wujud alih kode yang dilakukan oleh pembicara 1 pada data di atas adalah alih kode eksternal yang ditandai dalam kalimat *Oo ini apa?* Kalimat-kalimat

pertanyaan selanjutnya yang dilontarkan pembicara 1 kepada pembicara 2 dan 3, selalu menggunakan bahasa Indonesia agar mereka dapat menjawab pertanyaan sehingga komunikasi berjalan lancar.

Penyebab terjadinya alih kode pada data 4 pada kalimat *oo ini apa?* adalah faktor lawan bicara. Pembicara 1 mengimbangi kemampuan bicara pembicara 2 sehingga percakapan di antara mereka dapat berjalan lancar. Hal tersebut juga menjadi alasan bahwa alih kode terjadi berdasarkan konsep komponen tutur *participant*.

Data 5

(Vlog Genki, 29 Januari 2018, 00:03:20)

Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : **Saya sudah latihan sulap.** *Illusion.*

Pembicara 2 : *Illusion?*

Pembicara 1 : アキラさんに披露したいと思います.

Akiran ni hiroushitai to omoimasu

‘Saya berpikir, saya akan menampilkan (sulap) di depan Akira san.’

Pembicara 2 : Eeeee!

Data 5 merupakan percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang membicarakan tentang sulap. Pembicara 1 mengundang pembicara 2 agar ia dapat

menyaksikan dan menilai sulap yang ia tujukkan. Pembicara 1 telah membeli beberapa alat sulap dari Daisou Jepang. Pembicara 1 ingin menunjukkan kepada pembicara 2 karena ia adalah finalis Asian Got Talent dengan bakat sulap.

Pada data di atas termasuk dalam wujud alih kode ekstern yaitu alih kode yang terjadi karena pembicara 1 menggunakan bahasa yang bukan bahasa ibu. Alih kode ekstern ditandai oleh kalimat *Saya sudah latihan sulap. Illusion.* Pembicara 1 menggunakan bahasa Indonesia agar pemirsa *vlog*nya mengerti apa yang akan dia lakukan. Selanjutnya untuk menegaskan kepada pembicara 2, pembicara 1 menggunakan kata *Illusion*.

Penyebab terjadinya alih kode dikarenakan pembicara. Pembicara 1 dengan sengaja melakukan alih kode kebahasa Indonesia agar pemirsa *vlog*nya memahami apa yang ia bicarakan. Meskipun pembicara 1 bermaksud berbicara dengan pembicara 2 yang juga dapat berbicara bahasa Indonesia. Konsep komponen tutur pada data di atas termasuk dalam *participant*. *Participant* pada data ini merujuk pada pemirsa *vlog*, walaupun mereka tidak secara langsung terlibat dalam percakapan, namun mereka menjadi salah satu faktor penggunaan bahasa Indonesia. Konsep komponen tutur *scene* juga mempengaruhi penggunaan bahasa Indonesia, dikarenakan pembicara 1 membuat *vlog* tersebut di Indonesia.

Data 6

(*Vlog* Genki, 29 Januari 2018, 00:03:48)

Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : これ使います、で、とりあえず、これをまあこのカードの上に置いて。風邪を送ります。行け。浮^ういてる。
Kore tsukaimasu, de, toriaezu, kore o maa kono kado no ue ni oite. Kaze o okurimasu. Ike. Uiteru.
 ‘Menggunakan ini. Lalu, awalnya letakkan ini di atas kartu. Dikipas. Bergerak! Terapung.’

Pembicara 2 : **Bisa terbang!**

Pembicara 1 : Terbang!

Pembicara 2 : Terbaaaaang, heeeeh.

Pembicara 1 : どうでしょうか アキラさん, ini level 1.
Doudeshouka Akirasan, ini level 1.
 ‘Bagaimana menurutmu Akira, ini level 1.’

Pembicara 2 : Booooo

Data di atas merupakan percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 ketika pembicara 1 sedang memperagakan keahliannya dalam memainkan sulap. Pembicara 1 memilih pembicara 2, karena pembicara 1 menganggap pembicara 2 mahir dalam bermain sulap. Pembicara 2 telah berhasil sampai ke tahap semifinal di Asian Got Talent dengan keahlian sulapnya. Setelah pembicara 1 selesai memeragakan sulap dan berhasil, pembicara 2 melakukan alih kode ke bahasa Indonesia secara utuh.

Wujud alih kode pada data 6 adalah alih kode ekstern yang ditandai oleh kalimat *Bisa terbang!*. Awalnya pembicara 1 menggunakan bahasa Jepang *Kore tsukaimasu, de, toriaezu, kore o maa kono kado no ue ni oite. Kaze o okurimasu. Ike. Fuiteru* ‘Menggunakan ini. Lalu, pertama letakkan ini di atas kartu. Dikipas.

Bergerak! Terbang.’ Lalu, pembicara 2 secara sengaja melakukan alih kode ke bahasa Indonesia setelah pembicara 1 dapat melakukan sulapnya dengan baik. Pembicara 2 tidak terkejut dan mengungkapkannya dalam bahasa Indonesia, karena ia sudah mengetahui trik sulap tersebut dan tahu bahwa sulap tersebut akan berhasil.

Penyebab alih kode pada data di atas dikarenakan pembicara. Pembicara 2 berusaha menyampaikan kalimat dalam bahasa Indonesia agar pemirsa *vlog* tersebut yang mayoritas orang Indonesia dapat memahaminya. Konsep komponen tutur pada data 6 adalah *participan* dikarenakan pembicara 2 menanggapi sulap tersebut untuk pemirsa *vlog*, maka ia menyesuaikan bahasa yang digunakan.

3.2 Wujud dan Penyebab Campur Kode dalam *Vlog*

3.2.1 Campur Kode dalam Bentuk Kata

Data 7

(Vlog Genki, 29 Januari 2018, 00:03:21)

Pembicara 1 : Genki (36), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : Okee アキラさん。
‘Okee, Akira san.’

Pembicara 2 : Yeee. Apa?

Pembicara 1 : お疲れ様でした!アジアゴットタレント
Otsukaresamadeshita! Ajiagottotarento.

- ‘(Pertunjukan sulapnya) bagus banget, di Asia Got Talent.’
- Pembicara 2 : Salam dunia pipiii!
- Pembicara 1 : Saya sudah latihan sulap, illusion.
- Pembicara 2 : *Illusion?*

Data 7 merupakan percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang sedang membicarakan sulap. Pembicara 1 mengundang pembicara 2 agar pembicara 2 menyaksikan dan menilai sulap yang ia tujukkan. Awalnya pembicara 1 menyapa dan memberikan selamat atas keberhasilan pembicara 2, yang telah sampai ke babak semifinal di acara Asia Got Talent. Selanjutnya pembicara 1 mengatakan bahwa ia telah berlatih sulap.

Kata *illusion* pada data di atas termasuk dalam campur kode dalam bentuk kata. Wujud campur kode yang terjadi adalah wujud ke luar yaitu dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris yang ditandai oleh kalimat *saya sudah latihan sulap, illusion*. Sebelumnya pembicara 1 menggunakan bahasa Jepang *Otsukaresamadeshita! Ajiagottotarento*. ‘(Pertunjukan sulapnya) bagus banget, di Asia Got Talent, selanjutnya ia menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena pembicara 1 sedang berbicara dengan pembicara 2 yang sama-sama dari Jepang. Selanjutnya pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia dan pembicara 1 juga menimpalnya dalam bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia yang sering dalam percakapan di atas dikarenakan *vlog* yang mereka buat ditunjukkan untuk penonton *vlog* yang kebanyakan adalah orang Indonesia.

Penyebab terjadinya campur kode dalam kalimat *Saya sudah latihan sulap, illusion*, adalah keterbatasan kemampuan berbahasa Indonesia dari pembicara 2. Pembicara 1 awalnya menggunakan kalimat *saya sudah latihan sulap*, dilanjutkan

dengan kata *Illusion* agar pembicara 2 dan penonton *vlog* lebih memahami apa yang ia katakan. Penguasaan bahasa Indonesia oleh pembicara 2 sebenarnya sudah baik namun pembicara 1 menambahkan kata *Illusion*, dikarenakan pembicara 1 menganggap pembicara 2 memahami arti sulap dalam bahasa Inggris lebih baik dari pada dalam bahasa Indonesia. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*, dikarenakan pembicara 1 menginginkan pembicara 2 lebih mengerti apa yang ia utarakan.

Data 8

(*Vlog Abayabady*, 29 Desember 2017, 00:00:57)

- Pembicara 1 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.
- Pembicara 2 : Orang Indonesia yang bekerja di Jepang. Ia berumur sekitar 25 tahun. Pembicara 2 merupakan teman satu perusahaan pembuat *vlog* pada data ini.
- Pembicara 1 : よく見てるのは、インドネシア人だとあの、Agung Hapsa。へんしゅう, **editing** ?
Yoku miteru nowa, indoneshia jin dato ano, Agung Hapsa. Hensyuu, editing ?
 ‘Orang Indonesia yang sering saya lihat, Agung Hapsa. Edit, editing ?’
- Pembicara 2 : そうです、編集はすごいですね。
Soudesu, hensyuu wa sugoi desune.
 ‘Iya benar, editingnya hebat ya.’

Data 8 merupakan percakapan yang membicarakan tentang pengetahuan pembicara 1 (orang Jepang), mengenai *vlogger* Indonesia yang sering ia lihat. Ketika pembicara 1 berbicara dengan orang-orang Indonesia, tiba-tiba pembicara 1 mengubah

topik pembicaraan mengenai *vlogger* Indonesia. Pembicara 1 berkata ia sering melihat *vlog* Agung Hapsa karena kemampuan editingnya yang bagus.

Data 8 termasuk dalam campur kode bentuk kata dan wujud campur kode pada data di atas adalah campur kode ke luar. Campur kode terjadi antara dua bahasa Nasional, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Penyebab campur kode tersebut dapat digolongkan menjadi *linguistic type*, yaitu ada keinginan untuk menjelaskan atau menafsirkan. Hal tersebut terlihat pada kalimat *Yoku miteru nowa, indoneshia jin dato ano, Agung Hapsa. Hensyuu, editing ?* yang berarti ‘Orang Indonesia yang sering saya lihat, Agung Hapsa. Pengeditan, pengeditan?’. *Hensyuu* dalam bahasa Indonesia berarti pengeditan, lalu secara tidak sengaja ia menambahkan kata *editing* untuk memperjelas apa yang ia katakan. Namun, data di atas juga dapat disebabkan oleh keterbatasan bahasa yang dimiliki oleh pembicara 1. Pembicara 1 hanya mengatakan *editing*, untuk menjelaskan maksudnya. Sedangkan yang pembicara 1 maksudkan adalah hasil pengeditan *vlog* milik Agung Hapsa yang baik. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. Dikarenakan pembicara 1 (orang Jepang), ingin membuat pembicara 2 (orang Indonesia) mengerti arti *hensyuu* ‘editing’, sehingga pembicaraanya dapat tersampaikan dengan baik.

Data 9

(*Vlog* Abayabady, 23 Desember 2017, 00:00:31)

Pembicara 1 : Abady, seorang *vlogger* dari Indonesia yang tinggal dan bekerja di Indonesia. Ia sedang berbelanja bahan masakan Indonesia, di sekitar komplek rumahnya.

- Pembicara 2 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.
- Pembicara 1 : Tempe 買ったね.
Tempe kattane.
 Beli tempe ya.
- Pembicara 2 : そう、そう、そう、tempe と..
Sou, sou, sou. Tempe to...
 Benar, benar, benar, tempe dan ...
- Pembicara 1 : 好きですか?
Suki desuka?
 Suka ya?
- Pembicara 2 : 好き
Suki
 Suka.
- Pembicara 1 : Bawang merah
- Pembicara 2 : Bawang merah.

Data di atas merupakan percakapan pada saat pembicara 1 (orang Indonesia) dan pembicara 2 (orang Jepang) sedang berbelanja bahan makanan Indonesia. Pembicara 1 berusaha membangun percakapan dengan memastikan apakah pembicara 2 membeli tempe. Mendengar pertanyaan tersebut, pembicara 2 menjawab bahwa ia membeli tempe dan bawang merah.

Wujud campur kode yang terjadi pada data 9 adalah campur kode ke luar dan termasuk dalam campur kode bentuk kata. Campur kode ke luar ditandai oleh kalimat *Sou, sou, sou, tempe to*, ‘Benar, benar, benar, tempe dan’. Dalam kalimat bahasa Jepang tersebut, terselip kata tempe yang merupakan bahan masakan yang berasal dari Indonesia.

Penyebab dari campur kode pada kalimat, *Sou, sou, sou, tempe to* adalah tidak adanya ungkapan yang tepat dalam bahasa yang dipakai. Pemakaian kata *tempe*, tidak memiliki padanan kata dalam bahasa Jepang. Tempe merupakan makanan tradisional

asal Indonesia, dan telah dikenal berabad-abad lalu di Indonesia terutama dalam tatanan makanan budaya masyarakat Jawa.

Data 10

(Vlog Abayabady, 23 Desember 2017, 00:04:26)

Pembicara 1 : Abady, seorang *vlogger* dari Indonesia yang tinggal dan bekerja di Indonesia. Ia sedang berbelanja bahan masakan Indonesia, di sekitar komplek rumahnya.

Pembicara 2 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.

Pembicara 3 : Orang Indonesia yang bekerja di Jepang. Ia berumur sekitar 25 tahun. Pembicara 3 merupakan teman satu perusahaan dengan pembicara 1.

Pembicara 2 : そう、そう、そう。材料、皿、やり方、見たいな。これは自分のキッチンでわたしが作っている。でも、これを本当は *cabe hijau*、あの本当の辛いでしょう？インドネシアは。でも、このはからくない。そして **cobek, cobek**、でも持っていない。

Sou, sou, sou. Zairyou, sara, yarikata, mitaina. Kore wa jibun ni kitchin de watashi ga tsukutteiru. Demo, kore o hontou wa cabe hijau, ano hontouno karai deshou? Indoneshia wa. Demo, kono wa karakunai. Soshite cobek, cobek, demo mottenai.

‘Benar, benar, benar. Bahan masakan, piring, cara membuat, terlihat ya. Ini saya membuatnya di dapur saya sendiri. Tapi, (kalau) ini benar-benar cabe hijau Indonesia, pasti sangat pedas. Tapi, ini tidaklah pedas. Lalu, cobek, saya tidak menggunakan cobek’.

Pembicara 3 : Cowek

Pembicara 2 : 何？

Nani?

‘Apa?’

Pembicara 3 : Cowek.
 Pembicara 2 : Cowek.
 Pembicara 1 : Cowek, Sunda ござで。
 Cowek, dalam bahasa Sunda.

Percakapan pada data di atas terjadi ketika pembicara 2 sedang menunjukkan video yang telah ia buat kepada orang Indonesia. Pembicara 2 menunjukkan bahwa ia sedang memasak sambal. Pembicara 2 juga menceritakan bahwa cabe yang digunakan bukan cabe hijau Indonesia dan juga ia tidak menggunakan cobek untuk menghaluskan cabai tersebut.

Data di atas termasuk dalam campur kode bentuk kata dan berwujud campur kode ke luar. Wujud tersebut ditandai oleh kalimat *Soshite cobek, cobek, demo mottenai*, ‘Lalu, cobek, saya tidak menggunakan cobek’. Cobek merupakan alat tradisional bangsa Indonesia yang sudah ada sejak zaman batu, untuk menghaluskan bumbu. Di Jepang alat tersebut tidak ada, sehingga tidak ada kata yang tepat untuk mewakili kata cobek dalam bahasa Jepang. Hal tersebutlah yang menjadi penyebab terjadinya campur kode.

Data 11

(Vlog Akira, 25 Juli 2016, 00:01:17)

Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan dan warga lokal di pantai Kuta, Bali

Pembicara 2 : Ibu paruh baya, yang berusia sekitar 40 tahun. Sedang berjualan gorengan, di pantai Kuta, Bali

- Pembicara 2 : Saus ?
 Pembicara 1 : Wooo, ソース!
 Wooo, *sousu*.!
 Wooo, saus.!
 Pedasu, pedasu ?
 Pembicara 2 : Tidak.

Pada percakapan data 11 diceritakan bahwa pembicara 2 menawarkan saus kepada pembicara 1. Pembicara 1 merasa terkejut karena ketika tempat saus dibuka, terdapat saus berwarna coklat yang terlihat masih penuh pada wadah tersebut. Melihat hal tersebut, pembicara 1 bertanya kepada pembicara 2 apakah sausnya pedas atau tidak, selanjutnya pembicaraan tentang saus pun berlanjut.

Fenomena campur kode yang terjadi ditandai oleh kata *sousu*. Kata *sousu* dalam percakapan di atas dapat dikatakan sebagai campur kode dalam bentuk kata. Kata *sousu* yang dalam bahasa Indonesia berarti saus merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *sauce*. Pembicara 1 dapat menggantikan kata *sousu*, menjadi saus yang merupakan padanan kata dalam bahasa Indonesia. Akan tetapi hal ini terjadi dikarenakan, pembicara 1 mengutarakan kata *sousu* secara seponatan dalam bahasa Jepang. Dalam pengucapannya pada bahasa Indonesiapun kata saus dan sousu memiliki kemiripan dalam pelafalan. Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa *sousu* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, namun dilansir dari *Wikipedia.org* kata saus dalam bahasa Indonesia, merupakan kata serapan dari bahasa Belanda, yaitu *saus*. Keduanya memiliki penulisan dan pelafalan yang sama.

Pada data 11 kata *sousu* , dalam kalimat Wooo, *sousu*. termasuk dalam wujud campur kode ke luar, yaitu percampuran antara bahasa Jepang dan bahasa Inggris.

Penyebab terjadinya campur kode dikarenakan adanya keterbatasan bahasa yang dimiliki oleh pembicara 1. Pembicara 1 secara seponatan menggunakan kata *sousu*, untuk menyampaikan maksud yang ingin diutarakannya.

Data 12

(Vlog Akira, 25 Juli 2016, 00:02:50)

- Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan
- Pembicara 2 : Teman Akira dari Jepang, yang ikut memakan makanan yang sama, yang dibeli oleh Akira. Dalam percakapan yang ia lakukan, ia juga berinteraksi dengan warga lokal dan menggunakan bahasa Indonesia. Ia kira-kira berumur 30 tahun
- Pembicara 2 **Manisu** ソースってぜんぜん辛い。
Manisu *sousu tte zenzen karai*.
'Manis, sausnya tidak pedas sama sekali.'
- Pembicara 1 まああ。ごほんやね。
Maa, gohonya ne.
Wajarlah ya orang Indonesia (suka pedas).
- Pembicara 2 でもこのおいしい。
Demo kono oishii
Tapi ini enak.

Data 12 terjadi percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang membicarakan tentang saus dari makanan lumpia. Lumpia adalah makanan yang mereka beli ketika berada di pantai Kuta, Bali. Percampuran bahasa pada data 12 terjadi antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Yaitu, terjadi pada kalimat *manisu sousu tte zenzen karai*. 'manis, sausnya tidak pedas sama sekali..'

Data di atas termasuk dalam campur kode ke luar, yaitu percampuran antara dua bahasa asing. Kata *manisu* termasuk campur kode bentuk kata. Pengucapan kata *manisu* tidak ada unsur kesengajaan, dikarenakan sebelumnya pembicara 2 juga sering menggunakan kata *manisu*. Kata yang seharusnya dieja dengan manis, namun berubah menjadi *manisu* dikarenakan orang Jepang susah mengucapkan konsonan mati di akhir kata. Terjadinya campur kode tersebut dilatarbelakangi oleh situasi informal yang terjadi. Jalinan pertemanan antara pembicara 1 dan pembicara 2 mengakibatkan percakapan tersebut tidak menghiraukan tata bahasa yang benar. Pembicara 2 secara tidak sengaja mengatakan kata *manisu*, yang seharusnya pembicara 2 mengucapkan kata *amai*. Walaupun pembicara 2 menggantikan kata *amai* menjadi *manisu* tidak ada makna yang berubah dari kalimat tersebut. Konsep komponen tutur yang terjadi adalah *situation* yang merujuk pada *setting* yakni tempat terjadinya suatu tuturan. Dikarenakan tempat terjadinya tuturan tersebut berada di Indonesia, sehingga ia terbiasa menggunakan bahasa Indonesia pada kata-kata yang telah ia ketahui artinya.

Data 13

(Vlog Akira, 25 Juli 2016, 00:03:48)

Pembicara 1 : Akira (36), seorang laki-laki keturunan Jepang yang sedang berbicara dengan ibu paruh baya penjual gorengan.

Pembicara 2 : Genki (24), seorang laki-laki keturunan Jepang yang menemani Akira bermain selancar di pantai Kuta, Bali. Genki berada di bawah satu manajemen dengan Akira.

Pembicara 1 : いってよ、surfing って

Itteyo, surfingtte
 ‘Katakan bagaimana selancarnya.’
 Pembicara 2 : Surfing 楽しかった, あざます.
Surfing tanoshi katta. Azamaasu.
 ‘Tadi selancarnya menyenangkan. Terimakasih.’’

Data di atas adalah percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2 setelah bermain selancar di pantai Kuta, Bali. Pembicara 1 meminta pendapat pembicara 2 tentang olahraga selancar yang baru saja mereka lakukan, karena pembicara 2 terlihat menikmati permainan tersebut.

Pada data 13 kata *azamaasu* merupakan campur kode dalam bentuk kata yang termasuk dalam kelas kata interjeksi dan dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. kata *azamaasu* merupakan wujud campur kode intern yaitu, campur kode yang terjadi berupa ragam bahasa dalam satu bahasa. Campur kode intern yang terjadi pada data di atas ditandai oleh kalimat *azamaasu* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah terima kasih. *Azamaasu* merupakan bahasa slang dari kata *Arigatougozaimasu*. Penyebab terjadinya campur kode pada data di atas dikarenakan kesantiaian atau situasi informal. Bahasa slang pada percakapan di atas terjadi karena hubungan pertemanan antara pembicara 1 dan pembicara 2 yang sudah dekat sehingga menimbulkan suasana santai antarkeduanya. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. Dikarenakan pembicara 1 dan pembicara 2 adalah teman baik, sehingga penggunaan bahasa slang sudahlah biasa dilakukan.

Selain kata *azamaasu*, pada data di atas juga terdapat bentuk campur kode lainnya yaitu *surfing*. Kata *surfing* merupakan campur kode dalam bentuk kata. Berbeda dari kaata *azamaasu*, *surfing* merupakan wujud campur kode ekstern yaitu campur kode dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris. Penyebab terjadinya campur kode

pada data di atas dikarenakan keterbatasan kemampuan berbahasa. Pembicara 1 secara spontan menggunakan kata *surfing*, untuk menyampaikan maksud yang ingin diutarakannya. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. *Participant* pada data ini mengacu pada pemirsa *vlog* sebagai pendengar percakapan pada *vlog* tersebut.

3.2.2 Campur Kode dalam Bentuk Frasa

Data 14

(*Vlog* Genki, 29 Januari 2018, 00:05:54)

Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : これちょっとあとで使うんで.

Kore chotto atode tsukaunde.

‘Ini, sebentar setelah ini dipakai.’

Pembicara 2 : Hem, hem.

Pembicara 1 : Ini pakai nanti. ここに置いときますね。これ **kartu binatang** 使います.

Ini pakai nanti. *Koko ni oitokimasu ne. Kore kartu binatang tsukaimasu.*

‘Ini pakai nanti. Taruh di sini ya. Ini, menggunakan kartu binatang.’

Paling suka, nomor berapa ?1 sampai 6.

Pembicara 2 : Weee, sampai 6 ?

Eeeem, satu!

Data 14 merupakan percakapan ketika pembicara 1 memperagakan sulap tersusah dari semua sulap yang pernah ia tampilkan. Pada awal percakapan pembicara 1 memperlihatkan bentuk sulap yang ia akan mainkan. Selanjutnya pembicara 1 secara silih berganti menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang saat menyampaikan aturan dalam permainan sulap tersebut. Pada kalimat terakhir, pembicara 1 bertanya kepada pembicara 2 menggunakan bahasa Indonesia sehingga pembicara 2 menjawab pertanyaan tersebut dengan bahasa Indonesia.

Data 14 termasuk dalam campur kode dalam bentuk frasa dan terjadi wujud campur kode ke luar. Wujud tersebut ditandai dalam kalimat *Koko ni oitokimasu ne. Kore kartu binatang tsukaimasu*, ‘Ini pakai nanti. Taruh di sini ya. Menggunakan kartu binatang ini.’ Penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang secara bergantian, dapat diidentifikasi bahwa pembicara 1 menguasai dua bahasa tersebut secara baik. Dalam kalimat tersebut, pembicara 1 seperti memamerkan kemampuan bahasa Indonesianya. Hal tersebut dapat menjadi penyebab dari campur kode. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. *Participant* pada data ini mengacu pada pemirsa *vlog* sebagai pendengar percakapan pada *vlog* tersebut.

Data 15

(*Vlog* Genki, 29 Januari 2018, 00:07:33)

- Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vloger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlognya*.
- Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira

merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

- Pembicara 2 : これ良いじゃん！すごいじゃん。
Kore iijaan! Sugoi jan.
 Ini bagus ! menakjubkan.
- Pembicara 1 : これはどうですか。ばつとか **golden buzzer** とか？
Kore wa doudesuka ? batsu toka goldenbuzer toka?
 Bagaimana dengan ini ? silang atau goldenbuzer?
- Pembicara 2 : Eeeeeem. Draw
- Pembicara 1 : Draw ? なにそれ？
Draw ? Nani kore ?
 ‘Draw ? Apa ini ?’
- Pembicara 2 : 俺と draw
Ore to draw
 Seri dengan saya.

Percakapan pada data di atas, membicarakan tentang penilaian sulap yang dilakukan oleh pembicara 1 pada pembicara 2. Pada data di atas, awalnya pembicara 2 memuji kemampuan sulap pembicara 1 dengan bahasa Jepang. Selanjutnya pembicara 1 meminta penilaian atas semua sulap yang ditampilkannya, apakah ia mendapatkan tanda silang atau *golden buzzer* (sebuah tombol berwarna emas, yang digunakan oleh juri untuk meloloskan peserta langsung ke tahap semifinal di acara Asian Got Talent). Pembicara 2 memberikan penilaian bahwa kemampuan sulap pembicara 1 sama dengannya.

Wujud campur kode yang terjadi pada data 11 adalah campur kode ke luar dan termasuk dalam campur kode bentuk frasa. Wujud campur kode berupa percampuran antarbahasa Jepang dan bahasa Inggris. Campur kode ke luar ditandai oleh kalimat *Kore wa doudesuka ? batsu toka golden buzzer toka?* yang berarti ‘Bagaimana dengan ini ? silang atau goldenbuzer?’.

Penyebab dari campur kode pada kalimat, *Kore wa doudesuka ? batsu toka golden buzer toka?* adalah tidak adanya ungkapan yang tepat dalam bahasa yang dipakai. Pemakaian kata *golden buzzer*, tidak terdapat padanan kata dalam bahasa Jepang. *Golden buzzer* dapat diartikan sebagai bel emas, hal tersebut dapat dialih bahasakan ke bahasa Jepang dengan ゴールデンベル (*goruden beru*). Namun penggunaan istilah ゴールデンベル, juga diambil dari bahasa Inggris *golden bell*.

3.2.3 Campur Kode dalam Bentuk Kalimat

Data 16

(Vlog Genki, 29 Januari 2018, 00:04:00)

Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : これ使います、で、とりあえず、これをまあこのカードの上に置いて. 風邪を送ります. 行け. 浮いてる.
Kore tsukaimasu, de, toriaezu, kore o maa kono kado no ue ni oite. Kaze o okurimasu. Ike. Uiteru.
 ‘Menggunakan ini. Lalu, awalnya letakkan ini di atas kartu. Dikipas. Bergerak! Terapung.’

Pembicara 2 : Bisa terbang!

Pembicara 1 : Terbang!

Pembicara 2 : Terbaaaang, heeeeh.

Pembicara 1 : どうでしょうか, アキラさん. Ini level 1.
Doudeshouka, Akirasan. Ini level 1.

‘Bagaimana menurutmu, Akira. Ini level 1.

Pembicara 2 : Booooo

Data di atas merupakan percakapan antara pembicara 1 dan pembicara 2, ketika pembicara 1 sedang memperagakan keahliannya dalam memainkan sulap. Pembicara 1 memilih pembicara 2, karena pembicara 1 menganggap pembicara 2 mahir dalam bermain sulap. Pembicara 2 telah berhasil sampai ke tahap semifinal di Asian Got Talent dengan keahlian sulapnya. Pembicara 1 menceritakan tahapan memainkan sulap, dengan bahasa Jepang. Dalam akhir kalimat tersebut, pembicara 1 menggunakan kata *uiteru* ‘terapung’. Selanjutnya pembicara 2 memperjelas kata terakhir pembicara 1 dengan mengatakan *terbang* dalam bahasa Indonesia agar penonton *vlog* tersebut memahami apa yang mereka bicarakan. Selanjutnya, pembicara 1 meminta penilaian dari pertunjukan sulapnya kepada pembicara 2 dengan menggunakan bahasa Jepang, lalu menggunakan kalimat bahasa Indonesia *Doudeshouka, Akirasan. Ini level 1.* ‘Bagaimana menurutmu, Akira. Ini level 1’

Percakapan dalam data 16 termasuk dalam campur kode dalam bentuk kalimat dan terdapat wujud campur kode ke luar, yaitu dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Campur kode tersebut ditandai oleh kalimat *Doudeshouka, Akirasan. Ini level 1.* ‘bagaimana menurutmu, Akira san? Ini level 1’. Dalam kalimat tersebut, juga dapat diidentifikasi penyebab dari terjadinya campur kode adalah untuk memamerkan kemampuannya dalam bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang secara bergantian, dapat diidentifikasi bahwa pembicara 1 menguasai dua bahasa tersebut secara baik. Dalam bahasa Jepang, juga memiliki kalimat dengan arti yang sama dengan ini level1 yaitu *kore dankai 1*. Namun pembicara 1 menggunakan bahasa Indonesia, dikarenakan ingin memamerkan kemampuannya dalam bahasa

Indonesia dan agar penonton lebih mengerti apa yang ia sampaikan. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. *Participant* pada data ini mengacu pada pemirsa *vlog* sebagai pendengar percakapan pada *vlog* tersebut. Dapat juga dimasukkan dalam konsep komponen tutur *situation* yang merujuk pada *scene* yaitu tempat terjadinya tuturan.

Data 17

(Vlog Genki, 29 Januari 2018, 00:06:26)

Pembicara 1 : Genki (24), seorang *vlogger* berkewarganegaraan Jepang yang sedang menampilkan sulap kepada Akira dan penonton *vlog*nya.

Pembicara 2 : Akira (36), seorang berkewarganegaraan Jepang yang diundang oleh Genki, untuk menilai sulap yang ia tunjukkan. Akira merupakan finalis Asian Got Talent yang telah sampai babak semifinal dalam bidang sulap.

Pembicara 1 : ということでアキラさんが選んだのは kecoa. で. Aku udah tau アキラさんがゴキブリを選んぶことを. ここにあるんですけど。Di dalam ini ada kecoa ちょっと. これを引っ張ってもらっていいですか. **Di dalam juga ada yang kecil.** *Toiu koto de Akira san ga eranda no wa kecoa. De, aku sudah tau Akira ga gokiburi o erabu koto o koko ni arundesukedo. Di dalam ini ada kecoa. Chotto, kore o ippatte moratte ii desuka. Di dalam juga ada yang kecil.*

‘Jadi, Akira pilih kecoa. Terus, aku udah tau Akira akan memilih kecoa. Ada di (amplop) sini ya. Di dalam ini ada kecoa. Boleh tolong tarik ini ? Di dalam juga ada yang kecil’.

Pembicara 2 : Wooooh!

Pembicara 1 : Hahahha. で, この, これに 1 枚だけアードが入ってるんですよ

Hahahha. *De, koko ni imai dake kado ha haitterundesuyo.*

‘Hahahah. Terus, di sini cuman ada satu lembar kartu.’

Pembicara 2 : これたち?

- Koretachi?*
'Cuman ini ?'
- Pembicara 1 : で、これには無いでしょうこれは1枚でしょう
De, kore ni wa nai desuyo kore wa ichi mai desuyo.
Terus, di sini tidak ada, hanya satu lembar saja.
- Pembicara 2 : Un
- Pembicara 1 : みんなも一緒に見ださい。
Minna mo ishouni mitekudasai.
Semuanya juga, ayo lihat bersama-sama.
- Pembicara 2 : Oh!
- Pembicara 1 : Kecoaaaaa!
- Pembicara 2 : これ良いじゃん！すごいじゃん。
Kore iijaan! Sugoi jan.
Ini bagus ! menakjubkan.

Percakapan pada data di atas, membicarakan mengenai penentuan keberhasilan pembicara 1 dalam memainkan sulapnya di hadapan pembicara 2 dan penonton dari vlognya. Dalam percakapan di atas, pembicara 1 telah menebak bahwa kartu yang dipilih oleh pembicara 2 adalah kartu nomor satu dengan gambar kecoa. Setelah ia memeragakan sulapnya ternyata tebakan pembicara 1 benar, bahwa pembicara 2 akan memilih nomor 1.

Data di atas termasuk campur kode dalam bentuk kalimat dan termasuk wujud campur kode ke luar. Wujud campur kode tersebut ditandai oleh kalimat *Toiu koto de Akira san ga eranda no wa kecoa. De*, aku sudah tau Akira *ga gokiburi o erabu koto o koko ni arundesukedo*. Di dalam ini ada kecoa. *Chotto, kore o ippatte moratte ii desuka*. Di dalam juga ada yang kecil, 'Jadi, Akira memilih kecoa. Terus, aku sudah tau Akira akan memilih kecoa. Di sini ada. Di dalam ini ada kecoa. Boleh tolong tarik ini ? juga ada yang kecil'. Secara jelas, dapat diartikan bahwa pembicara 1 menjelaskan mengenai hasil yang akan terjadi dalam sulap tersebut.

Penyebab terjadinya campur kode pada data di atas adalah situasi informal. Terjalannya pertemanan antara pembicara 1 dan pembicara 2 mengakibatkan kalimat yang ia utarakan tidak sesuai aturan baku dan tidak takut menyalahi aturan berbahasa. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. *Participant* pada data ini mengacu pada pemirsa *vlog* sebagai pendengar percakapan pada *vlog* tersebut. Dapat juga dimasukkan dalam konsep komponen tutur *situation* yang merujuk pada *scene* yaitu tempat terjadinya tuturan.

Data 18

(*Vlog* Abayabady, 29 Desember 2017, 00:00:09)

Pembicara 1 : Abady, seorang *vlogger* dari Indonesia yang tinggal dan bekerja di Indonesia. Ia sedang berbelanja bahan masakan Indonesia, di sekitar komplek rumahnya.

Pembicara 2 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.

Pembicara 3 : Orang Indonesia yang bekerja di Jepang. Ia berumur sekitar 25 tahun. Pembicara 3 merupakan teman satu perusahaan dengan pembicara 1.

Pembicara 3 : インドネシア来たことあるんですか.
Indonesia kita koto arundesuka.

‘Apakah pernah ke Indonesia?’

Pembicara 2 : あります. **Saya pernah ke Indonesia, tapi**
Arimasu. Saya pernah ke Indonesia, tapi
‘Pernah. Saya pernah ke Indonesia, tapi.’

Pembicara 1 : Bali ?

Pembicara 2 : そう Bali saja.でも、えっと 15 回なんだけ。
Sou Bali saja. Demo, etto 15 kai nandake.
 ‘Benar, bali saja. Tapi, mungkin sekitar 15 kali.’

Data 18 merupakan awal percakapan dalam *vlog* berjudul “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek”. Percakapan tersebut terjadi ketika pembicara 1, 2, dan 3 sedang berbelanja bahan makanan Indonesia yang dijajakan dengan mobil keliling di daerah Shiga, Jepang. pembicara 3 yang merupakan orang Indonesia melontarkan pertanyaan *Indonesia kita koto arundesuka*, ‘Apakah pernah ke Indonesia?’. Pembicara 2 adalah orang Jepang, namun sedikit mampu berbahasa Indonesia. Dalam percakapan di atas, pembicara 2 menjawab bahwa ia pernah ke Indonesia, yaitu Bali sebanyak 15.

Data di atas termasuk dalam campur kode dalam bentuk kalimat. Wujud campur kode pada data 18 adalah campur kode ke luar. Campur kode ke luar terjadi antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, ditandai oleh kalimat *Arimasu, saya pernah ke Indonesia, tapi...* ‘pernah, saya pernah ke Indonesia, tapi’ dan *sou Bali saja. Demo, etto 15 kai nandake* ‘Benar, bali saja. Tapi, mungkin sekitar 15 kali’. Kedua kalimat tersebut yang dilontarkan oleh pembicara 2, terlihat jelas telah terjadi percampuran kode antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Penyebab percampuran kode yang dilakukan oleh pembicara 2, dapat diindikasikan bahwa pembicara 2 berusaha memamerkan pengetahuannya akan bahasa Indonesia kepada orang Indonesia. Dalam kalimat *Arimasu. Saya pernah ke Indonesia, tapi*. ‘pernah, saya pernah ke Indonesia, tapi’, kata *Arimasu* sebenarnya sudah cukup untuk menjawab pertanyaan dari pembicara 3, namun ia penambahan *saya pernah ke Indonesia, tapi* untuk lebih menerangkan jawabannya, dan

menunjukkan kemampuan akan bahasa Indonesia yang ia miliki. Konsep komponen tutur yang digunakan adalah *participant*. *Participant* pada data ini mengacu pada pembicara 1 dan pembicara 3. Pembicara 2 (orang Jepang), ingin agar pembicara 1 dan 3 lebih memahami maksud tuturannya.

Data 19

(Vlog Abayabady, 29 Desember 2017, 00:02:14)

Pembicara 1 : Atsuko, orang Jepang yang sedang berbelanja bahan masakan Indonesia.

Pembicara 2 : Rina, orang Indonesia yang berjualan bahan masakan Indonesia.

Pembicara 1 : でも、挨拶、lagi apa?、あとはもういくは sudah makan ? いつも聞くけど。

Demo, aisatsu, lagi apa?, atowa mouikuwa, sudah makan ? itsumo kiku kedo.

Namun, salam, lagi apa?, selanjutnya, selain itu sudah makan? karena sering mendengarnya.

Pembicara 2 : Mau apa ?

Pembicara 1 : なにが、何したい？

Naniga, nanishitai?

‘Apaya, mau ngapain?’

Data di atas membicarakan tentang kemampuan bahasa Indonesia pembicara

1. Pembicara 1 mendapatkan pertanyaan dari orang Indonesia, mengenai kemampuannya dalam berbahasa Indonesia. Hal tersebut terjadi ketika mereka sama-sama membeli bahan masakan Indonesia dan setelah mengetahui bahwa pembicara 1 telah pergi mengunjungi bali sebanyak 15 kali.

Pada data di atas telah terjadi fenomena campur kode dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dalam bentuk kalimat. Wujud campur kode yang terjadi adalah campur kode ke luar antara dua bahasa nasional, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Campur kode ke luar ditandai oleh kalimat *Demo, aisatsu lagi apa?, atowa mouikuwa, sudah makan? itsumo kiku kedo*, ‘Namun, salam lagi apa?, selanjutnya, selain itu sudah makan? karena sering mendengarnya’. Penyebab dari campur kode pada data di atas adalah pembicara 1 ingin memamerkan kemampuannya dalam berbahasa Indonesia. Konsep komponentutr pada data 19 adalah *ends*, yang merupakan tujuan ketika bertutur. Ketika pembicara 1 bercampur kode menggunakan bahasa Indonesia, bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang dlontarkan oleh pembicara 2.

Pada 4 judul *vlog* yang digunakan sebagai data, telah ditemukan 19 data berupa alih kode dan campur kode. Dari ke-19 data yang ada terdapat 6 data berupa alih kode dan 13 data berupa campur kode. Hampir seluruh data berwujud alih kode dan campur kode ke luar yang terjadi antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Hanya 1 data berupa campur kode ke dalam yang ditemukan pada *vlog* berjudul “Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura. Penyebab terjadinya alih kode dikarenakan penutur, lawan tutur dan hadirnya orang ketiga. Sedangkan untuk penyebab campur kode dikarenakan keterbatasan kemampuan berbahasa, situasi informal, memamerkan kemampuan berbahasa dan tidak adanya kata yang tepat pada bahasa yang digunakan. Unsur komponen tutur yang paling dominan adalah unsur *setting & scene* dan *participan*.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan tentang alih kode dan campur kode (19 data) yang terdapat dalam 4 judul *vlog*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Wujud alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang berjudul “Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek” oleh Abaybady, “Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia” oleh Abaybady, “Sulap Murah dari Daiso Jepang” oleh Genki Banget, dan “Orang Jepang coba makan Tafu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali oleh Akira Kimura terdiri atas:
 - a. Dalam 6 data alih kode yang ada, seluruhnya berwujud alih kode ekstern (ke luar) dan seluruhnya dalam bentuk kalimat.
 - b. 13 data dalam bentuk campur kode, masing-masing data memiliki wujudnya sendiri-sendiri. Wujud tersebut terdiri atas campur kode ekstern (ke luar) dan campur kode *intern* (ke dalam). 12 data termasuk dalam campur kode *ekstern* dan 1 data termasuk campur kode *intern*. Satuan gramatikal dari 13 data campur kode yang ada, dapat dibagi menjadi 3 satuan gramatikal yaitu kata, frasa, dan kalimat. Satuan gramatikal kata terdiri dari 7 data, satuan gramatikal frasa terdiri dari 2 data, dan kalimat terdiri dari 4 data.

2. Penyebab dari alih kode dan campur kode dalam *vlog* yang telah disebutkan terdiri atas :
 - a. 6 data dalam bentuk alih kode memiliki berbagai macam penyebab, hal tersebut dapat diklasifikasikan menjadi berikut: 1 data dikarenakan faktor lawan bicara, 3 data dikarenakan pembicara, dan 2 data dikarenakan faktor perubahan situasi akibat hadirnya orang ketiga. Kehomogenan data terjadi karena, penelitian dibatasi berdasarkan tuturan yang dilakukan oleh Jepang saja dan situasi yang terjadi dalam *vlog* hanyalah situasi informal.
 - b. Dalam 13 data campur kode yang ada, data-data tersebut dapat digolongkan menjadi beberapa faktor penyebab terjadinya campur kode yaitu : 3 data dikarenakan keterbatasan bahasa, 3 data dikarenakan situasi informal, 3 data dikarenakan tidak ada ungkapan yang tepat dalam bahasa yang dipakai, 4 data dikarenakan pembicara ingin memamerkan keterpelajarannya.

4.2 Saran

Penelitian berupa alih kode dan campur kode dalam bahasa Jepang sudah banyak dilakukan. Namun, penggunaan alih kode dan campur kode dalam *vlog* sebagai data belum pernah penulis temukan. Padahal penggunaan *vlog* sebagai data dapat menjadi solusi bagi penelitian linguistik. Hal tersebut dikarenakan tuturan yang terjadi bersifat alamiah seperti halnya yang terjadi pada kehidupan masyarakat dalam keseharian. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya, penelitian dapat berupa tindak tutur dalam ranah pragmatik, dan objek penelitiannya berupa *vlog*.

要旨

本論文のテーマはビデオブロガーにおけるコードスイッチングとコードミクシングである。本論文でデータソースとして使用したビデオは Abayabadyの「Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek.」と Abayabadyの「Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia」と Genki Bangetの「Sulap Murah dari Daiso Jepang」と Akira Kimuraの「Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali」である。ビデオブロガーを研究しようと思った理由はドラマとかアニメだけでなく、ビデオブロガーにおいても社会人の関係性も現れていたからである。研究の目的はビデオブロガーにあるコードスイッチングとコードミクシングの形、またそのコードスイッチングとコードミクシングの起こった原因を理解することである。

本論文で使用した研究方法は3つであった。それはデータを採取するための方法とデータを分析するための方法と研究結果を書くための方法であった。データを採取するための方法は、「simak libat bebas cakap」であった。データを分析するために「intralingual と ekstralingual」法が使用されていた。そして、研究結果データを書くためでは「informal」法が使用されていた。

コードスイッチングとコードミクシングに関して研究の結果として 19 のデータを見つけていた。19 のデータの中でコードスイッチングデータは6つであった。この6つのデータは全部 Ekstern のコードスイッチングの形のデータが分かった。そして、この6つデータより、コードスイッチングが起こった

原因は会話の相手によるということ（1つ）、話し手ということ（3つ）、第三者であるということ（2つ）。そして、見つけたコードミクシングのデータは13であった。*Ekstern* のコードミクシングの形は12つデータで、*Intern* のコードミクシングの形は1つ見つけた。この13つデータより、コードミクシングが起こった原因は言語能力が足りないということ（3つ）、非公式状況ということ（3つ）、日本語で適当な表現はないということ（3つ）、言語の能力を見せようということであった（4つ）。

Azuma (2009: 25) によると、社会言語学者の間では、二言語話者が、文章の中であるいは談話の中で二言語を交互にあやつりながら話す話し方はコードスイッチングあるいはコードミクシングとよんでいる。例えば：

Pembicara 2 : やだよ。唐辛子って。
yada yo. Tougarashitte.
'Iya, cabe.

Pembicara 1 : Huaaaa

Pembicara2 : ああ、辛い。
Aaaa, *karai*.
'Aaaah, pedas.'
Ibu, pedasu ya ne.

Pembicara3 : Iya, pedas.

(Vlog Akira, 2016年7月25日, 00:02:15)

上記の場面の会話では、二人の日本人が（話し手1と話し手2）がインドネシア人の売り手の近くで会話をしている。話し手2はクタ海岸で売り手が売っているルンピアを食べている。ルンピアが非常に辛いので“Ibu, pedasu ya ne”と話し手2は売り手に言った。上記の会話では話し手2が日本語からインドネシア語にコードを切り替えたので、*Ekstern*のコードスイッチングに含ま

れている。そのコードスイッチングが起こった原因はインドネシア人の第三者の存在なので、ちゃんと会話も分かって欲しいからである。

コードミクシングとは非公式状況で文章やあるいは会話の中で2つ以上の言語を使用することであり、偶然に行われる。例えば：

- Pembicara 1 : Tempe 買ったね.
 Tempe kattane.
 Beli tempe ya.
- Pembicara 2 : そう、そう、そう。Tempe と
 Sou, sou, sou. Tempe to
 Benar, benar, benar, tempe dan

(Vlog Abayabady, 2017 年 12 月 23 日, 00:00:31)

上記の会話はインドネシア人と日本人の会話である。話し手1は日本に住んでいて働いているインドネシア人である。彼はインドネシアの食べ物が好きな日本人と会った。この会話で話し手2「tempe」という言葉を使ったので、*Ekstern*コードミクシングが起こった。その理由は日本語の「tempe」はないから、使われていた。

この分析のデータはすべてビデオブロガーから取得した。ビデオブロガーは社会人の関係性も現れていたのである。ブロガーと相手が会話をする時、母国語からほかの言語に変わると、コードスイッチングとコードミクシングカテゴリと言われる。逆に、他の言語から母国語に変わる、コードスイッチングとコードミクシングカテゴリ と言えないということが分かるようになった。それはビデオブロガーの会話でブロガーと相手が言った人がはっきり見えるのである。

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Dinda Tahta. 2017. "Alih Kode Bahasa Jepang pada Lagu Populer Berbahasa Indonesia". Skripsi S1 Fakultas Sastra Universitas Diponegoro Semarang.
- Azuma, Shoji. 2009. *Shakaigengogaku Nyuumon*. Tokyo: Kabushikikaisha Kenkyusha.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2009. *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Holmes, Janet. 2001. *An Introduction to Sociolinguistics*. England: Longman.
- Hudson, R.A. 1980. *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Iwan, Made. 2012. *Sociolinguistics The Study of Societies' Language*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Khoiriyah, Rizqi Amalia. 2012. "Campur Kode dan Alih Kode dalam Komik *Nodame Catanbile* #19-24 Karya Tomoko Ninomiya." *Jurnal, Jawa Timur: Universitas Pesantren Tinggi Darul*. 11 Oktober 2016. Download.portalgaruda.org
- M.S, Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Nababan. 1984. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Rahadi, Kunjana. 2001. *Sosiolinguistik, Kode dan Alih Kode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shinji, Sanada, dkk. 1992. *Shakaigengogaku*. Tokyo: Oufuu.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Suhardi, Basuki. 2009. *Pedoman Penelitian Sosiolinguistik*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Susanti, Esa Ulfi. Ufi. 2017. "Alih Kode dan Campur Kode dalam Lagu Band Vamps". Skripsi S1 Fakultas Sastra Universitas Diponegoro Semarang.

Suwito. 1983. *Pengantar Awal Sociolinguistik: Teori dan Problema*. Surakarta: Henary Offset Solo.

Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2006. *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sumber Data

Abayabady. "Orang Jepang Suka Sambal, Bela-Belain Beli Cobek". YouTube. YouTube, 23 Desember 2017. Web. 30 Januari 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Jr87FO2gML4&t=271s>

Abayabady. "Bukti Orang Jepang yang Benar-Benar Mencintai Indonesia". YouTube. YouTube, 29 Desember 2017. Web. 30 Januari 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Y9-tAB5PBz8&t=76s>

Banget, Genki. "Sulap Murah dari Daiso Jepang". YouTube. YouTube, 29 Januari 2018. Web. 30 Januari 2018. <https://www.youtube.com/5wRbMJRnVdo&t=10s>

Kimura, Akira. "Orang Jepang coba makan Tofu Bulat Tenpe Cabe! Di Bali". YouTube. YouTube, 25 Juli 2016. Web. 25 Maret 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=R14iVIFf4uk&t=4s>

BIODATA



Nama	: Risma Widyaningtias
NIM	: 13050113140170
Alamat	: Perum Depkes Blok A/4 No. 15 RT. 02 RW. 05 Kramat Utara Magelang Utara
Nama Orang Tua	: Lestiono Wijiatmoko dan Hermi Supriastuti
No. Hp	: 0856 0091 2101
Email	: rismawidyaningtias@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

- | | | |
|----|--------------------------|---------------|
| 1. | TK Pertiwi Kab. Magelang | : 1999 – 2000 |
| 2. | SDN Cacaban IV | : 2000 – 2006 |
| 3. | SMPN 13 Magelang | : 2006 – 2009 |
| 4. | SMAN 5 Magelang | : 2009 – 2012 |
| 5. | Universitas Diponegoro | : 2013 – 2018 |

Pengalaman Berorganisasi dan Kepanitiaan:

1. Anggota LPM Hayamwuruk Periode 2015-2016
2. Sekretaris Seminar Fotografi Jurnalistik Tahun 2015
3. Sekretaris Umum LPM Hayamwuruk 2016-2017